చదరంగం

అంతర్జాతీయ విధానం

ఆరుద్ర



న్యూ స్టూడెంట్స్ బుక్ సెంటర్
ఏలూరు రోడ్, విజయవాడ-2
ఫోన్: 74677 * 62222

ఇదీ వరస ......

అరన్ గురించి....

అరన్ భారతదేశం గర్వించదగ్గ చదరంగం నిపుణుడు.

పువ్వు పుట్టగానే పరిమళిస్తుందన్నది పాత సామెత. పరిమళిస్తున్న తోటలోనే పువ్వు పుడితే ఇక చెప్పాలా? అరన్ పుట్టినది చదరంగం వాతావరణంలోనే. అతని తాత తండ్రులకు చదరంగం నిత్య వినోదం. ఊహ తెలిసిన దగ్గర్నుంచీ అరన్ చదరంగంతోనే ఆడుకొన్నాడు.

అరన్‌ను కన్నవారు బర్మాలో స్థిరపడిన భారతీయులు. అరన్ మధ్యబర్మాలోని టవన్గూలో 1935 డిసెంబరు 30వ తేదీ నాడు జన్మించాడు. రెండవ ప్రపంచ సంగ్రామం రోజుల్లో జపాను దాడికి వెరచి ఎన్నో భారతీయ కుటుంబాలు స్వదేశానికి తిరిగి వచ్చాయి. అరన్ కుటుంబం కూడా అలాగే మాతృదేశానికి వచ్చేశారు.

1972లో ప్రపంచ ఛాంపియన్ అయిన బాబీ ఫిషర్‌కూ తనకూ ఒక విషయంలో పోలిక ఉందని అరన్ చెప్తాడు. ఫిషరుకు వాళ్ళ అక్కయ్య ఆరో ఏట చదరంగం నేర్పింది. అరన్‌కు కూడా వాళ్ళ అక్కయ్యే ఆయిదో ఏట ఆట నేర్పింది. మా అక్కయ్య దగ్గరే నేను ఆటలోని మెలుకువలు నేర్చుకొన్నాను. పత్రికల్లో పడే ఆటలను ఎలాగ ఆడిచూడాలో తనే నాకు నేర్పింది' అని అరన్ కృతజ్ఞతా పూర్వకంగా చెప్పుకొంటాడు.

మద్రాసులో చదువుకొంటూ అరన్ తన కృషిని కొనసాగించాడు. ఇరవయ్యో ఏట మద్రాసురాష్ట్రంలోని ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీలో పాల్గొని మొదటి స్థానాన్ని ఇంకొకరితో పంచుకొన్నాడు. ఇది 1955లో జరిగింది. పెద్దలందరూ అరన్ భవిష్యత్తుపై ఆశలు పెట్టుకొన్నారు. వాటిని అరన్ సఫలం చేశాడు. 1957లో జరిగిన అఖిల భారత చదరంగం ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీలో మొదటిసారిగా పాల్గొని రెండవ స్థానాన్ని సము

సాధించుకొన్నాడు. 1959లో నేషనల్ ఛాంపియన్ అయ్యాడు. నాటి నుంచి ఇప్పటిదాకా ఎనిమిదిసార్లు ఆ పట్టాన్ని పొందాడు. 1957, 63, 67, 1975 లలో రెండోస్థానాన్ని నాలుగుసార్లు ఆక్రమించుకొన్నాడు.

నేషనల్ ఛాంపియన్ కాగానే ఆరన్ అంతర్జాతీయ రంగంలోని పోటీల్లో కూడా పాల్గొనసాగాడు.

1960లో మద్రాసులో జరిగిన ఆసియన్ జోనల్ పోటీలో మంగోలియా ఆటగాడు సురేన్ ముమోను ఓడించాడు.

1961లో మద్రాసులో జరిగిన ఇంటర్ జోనల్ పోటీలో ఆస్ట్రేలియా ఆటగాడు సి. జె. యస్ పర్డిని ఓడించి ఇంటర్ నేషనల్ మాస్టర్ అనే బిరుదును పొందాడు. భారతీయులకు ఈ బిరుదు రావటం ఇదే తొలిసారి.

లీప్‌జిగ్ ఒలింపైడ్‌లో భారతదేశపు ప్రతినిధి వర్గంలో ఆరన్ కూడా వున్నారు.

మాజీ ప్రపంచ ఛాంపియన్, అంతర్జాతీయ చదరంగ సమాఖ్య అధ్యక్షుడు అయిన మాక్స్ ఎవను ఆరన్ ఓడించాడు. అలాగే గ్రాండ్ మాస్టర్ వాత్‌ఠార్ప్‌తోనూ స్టార్‌బెర్గ్‌తోనూ ఆటలు డ్రా చేశాడు. ప్రపంచ ఛాంపియన్ గ్రాండ్‌మాస్టర్ బోట్వినిక్‌తో సుదీర్ఘమైన పోరాటం సలిపాక గాని ఓడిపోలేదు. హంగేరీకి చెందిన పోర్టిష్ పైనా తూర్పు జర్మనీకి చెందిన ఉహ్ల్‌మన్ పైనా అమెరికాకు చెందిన బిస్‌గైర్ పైనా విజయాలు సాధించాడు.

1978లో సింగపూర్‌లో జరిగిన ఆసియన్ మాస్టర్స్ చెస్ పోటీల్లో మొదటిస్థానాన్ని వేరొకరితో పంచుకొన్నాడు.

ఇంట గెలిచి రచ్చ గెలిచి ప్రశంసలు పొందిన అరన్‌కు భారత ప్రభుత్వం 'అర్జున్' అవార్డును ఇచ్చింది. ఇప్పటిదాకా ఇంకే చదరంగం ఆటగాడికీ ఈ గౌరవం లభించలేదు.

దేశంలో ముఖ్యంగా బాలబాలికలలో యువకులలో చదరంగం పైన ఆసక్తి వృద్ధిచేయాలన్నదే అరన్ సంకల్పం. ఎక్కడ ఏ మూల మూల జరుగుతున్న పోటీలకైనా వెళతారు. ఏకకాలంలో ముప్పయి మందితో ఆడి ప్రత్యేక ప్రదర్శనలు ఇస్తారు. వివరణాత్మకమైన ఉపన్యాసాలు ఇస్తారు. ఉత్సాహమున్న చిన్న ఆటగాళ్ళను ఉత్తేజితులను చేస్తారు.

అరన్ కృషి మూలంగానే ఈనాడు తమిళనాడులో నాకులాంటి [redacted] తమ ప్రతిభను సానపెట్టుకొని ఎన్నో విజయాలను సాధిస్తున్నారు. అరన్ ఇప్పుడు తమిళనాడు చెస్ అసోసియేషన్‌కు కార్యదర్శి.

అరన్ కొడుకులు తండ్రి అడుగు జాడలలో నడుస్తున్నారు. పెద్ద కొడుకు అరవింద్ 19·8లో కడలూరులో జరిగిన రాష్ట్రస్థాయి పోటీలో నెగ్గి సబ్‌జూనియర్ ఛాంపియన్ అయ్యాడు. ఆ ఏడే మహారాష్ట్రలోని అమరావతిలో అఖిల భారత స్థాయిలో జరిగిన పోటీలో నెగ్గి నేషనల్ సబ్ జూనియర్ ఛాంపియన్ అయ్యాడు. అరన్ రెండో కొడుకు అశోక్ 1979లో పొల్లాచిలో జరిగిన రాష్ట్రస్థాయి పోటీలో నెగ్గి సబ్ జూనియర్ ఛాంపియన్ బిరుదును అందుకొన్నాడు.

అరన్ నేషనల్ ఛాంపియన్ కాక ముందునుంచీ అతనికి, అయద్రికి స్నేహం. అరన్ లాంటి ఒక్క ఆటగాడు ఆంధ్రప్రదేశ్‌లో కూడా ఉంటే ఎంత బాగుండును!

ఆరుద్ర గురించి....

అరుద్ర బహుముఖ ప్రజ్ఞాశాలి.

అభ్యుదయ కవిగా అనేక నూతన ప్రయోగాలు చేసి ఆంధ్ర సాహిత్య లోకాన్ని ఉర్రూతలూగించినవాడు. శ్రీశ్రీ అంతటి వాడిచేత 'ఇంక నేను పద్యాలు రాయకపోయినా ఫర్వాలేదు' అనిపించే రచన చేసిన ఘనుడు త్వమేవాహం, సినీవాలి వంటి గంభీరమైన కావ్యాలు రాసిన ప్రతిభాశాలి. కూనలమ్మ పదాలు, ఇంటింటి పద్యాలు వంటి 'తేలిక' రచనలు చేసినా గట్టివాడనిపించుకొన్న దిట్ట. నన్నయ్య దగ్గర్నుంచి నగ్నముని దాకా ఆంధ్ర సాహిత్యాన్ని ఔపోశన పట్టిన అగస్త్యుడు. ఆయన రచించిన 'సమగ్రాంధ్ర సాహిత్యం' సంపుటాలు తెలుగు సాహిత్యాన్ని బోధించే విశ్వవిద్యాలయాలన్నింటిలో విద్యార్థులే కాక అధ్యాపకులు కూడా తప్పనిసరిగా పఠించే గొప్ప పరిశోధనా గ్రంథాలు.

మూడు దశాబ్దాలుగా ఆయన తెలుగు చిత్ర పరిశ్రమలో నెంకొన్న రచయిత. ఎన్నో శతదినోత్సవ చిత్రాల సాహిత్యంలో ఆయన చేయి ఉంది. 'ప్రేమలేఖలు' చిత్రం నుండి నేటిదాకా ఆయన రాసిన పాటలు బహుళ ప్రచారం పొందాయి. అన్నిరకాల కథా చిత్రాల రచనలో ఆయన అందెవేసిన చేయి. అంతర్జాతీయ చిత్రాల విమర్శకుడు. 1979లో ఢిల్లీలో జరిగిన 7వ అంతర్జాతీయ చలన చిత్రోత్సవంలో సెలక్షన్ కమిటీ సభ్యులుగా చిత్రాల ఎంపికలో పాల్గొన్నారు. పూనా ఫిలిం ఇన్‌స్టిట్యూట్‌లో విద్యార్థులకు ప్రత్యేకంగా 'నవల-సినిమా' అనే అంశంపై మూడు ఉపన్యాసాలు ఇచ్చారు.

'గళ్ళ నుడికట్టు' 'ఆర్యుద్ర బాతాఖానీ' వంటి మాటల గారడీ చేసే ఆర్యుద్ర నిజంగా మాజిక్ కూడా చేస్తారు. ప్రత్యేకించి ఈ విద్యను నేర్చుకున్నారు. ఆలిండియా మేజిక్ సర్కిల్‌లో కొన్నాళ్ళు సభ్యులు. ఆ సంస్థ ప్రకటించే బులెటిన్ సంపాదకవర్గంలో కొన్నాళ్ళున్నారు. తెలుగు సాహిత్యంలో ఇంద్రజాలం గురించి చెప్పిన విశేషాలపై ఇంగ్లీషులో వ్యాసాలు రాశారు. ఒకసారి పి. సి. సర్కారునే ఆశ్చర్య చకితులను చేశారు.

చిన్నప్పుడు కవిత్వం నేర్చుకొంటున్నప్పుడే ఆర్యుద్ర చదరంగం నేర్చుకొన్నారు. మద్రాసులో స్థిరపడ్డాక మదరాసు చెస్ అసోసియేషన్ యావజ్జీవ సభ్యులయ్యారు. ఆ సంస్థ కార్యవర్గం ప్రముఖ సభ్యులుగా పనిచేసి కొన్నాళ్ళు ఉపాధ్యక్షులుగా కూడా ఉన్నారు కొన్నాళ్ళు హైదరాబాద్ చెస్ అసోసియేషన్‌కు ఉపాధ్యక్షులు. ఆంధ్ర చెస్ అసోసియేషన్‌లో జీవిత సభ్యులు. ఆంధ్ర సచిత్ర వారపత్రికలో క్రీడి అనే పేరుతో చదరంగం శీర్షికను కొన్నాళ్ళు నడిపారు మారుపేర్లతో శీర్షికలు నడపడం ఆయన ఆనందవాణికి సంపాదకత్వం నెరపిన తొలిరోజుల నుండీ ఆనవాయితీ. ఇతరుల పేరుమీద వివిధ తెలుగు పత్రికలలో ఆయన మాజిక్‌పై వ్యాసాలు కూడా రాశారు.

ఇప్పుడు ఆర్యుద్ర హాబీ కొన్నేళ్ళ కాంట్రాక్టు బ్రిడ్జి తమిళనుంచి నాడు బ్రిడ్జి అసోసియేషన్‌లో యావజ్జీవ సభ్యులు. మద్రాసు డిస్ట్రిక్టు బ్రిడ్జి అసోసియేషన్‌కు ఉపాధ్యక్షులు. ప్రఖ్యాత సినీ దర్శకుడు కె. యస్. ప్రకాశరావుతో కలిసి బ్రిడ్జి ఆటగాళ్ళ సౌకర్యం కోసం తమ క్లబ్బులో ప్రత్యేకంగా ఒక బ్రిడ్జి హాలును విరాళాలు సేకరించి కట్టించారు.

బహుముఖ ప్రజ్ఞాశాలికి బహువిధ వ్యాపకాలు సహజమే

ఉద్దేశం

అత్యంత ప్రాచీన క్రీడలలో చదరంగం ఒకటి. ఇది మన దేశంలో పుట్టి వివిధ దేశాలు మెట్టి, నేటికి అంతర్జాతీయంగా విస్తరించింది.

పై వాక్యాలు మీరు చదువుతున్న ఈ తరుణంలో ప్రపంచంలో ఎక్కడో, ఎవరో ఇద్దరూ చదరంగం ఆడుతూ ఉండవచ్చు. మనదేశం లోనే, మన రాష్ట్రంలోనే ఆడుతూ ఉండవచ్చును. ఇది ఇంత విశ్వ వ్యాప్తమైన క్రీడ.

సాధారణమైన ఆటగా పుట్టి చదరంగం అసాధారణమైన కళగా కీర్తి పొందింది. అరవై నాలుగు కళలలో ఆకర్షక క్రీడలను పేర్కొన్నారు. గవ్వలాట, పులిజూదం, పచ్చీసు పాళీ, దశావతారీ మొదలైన ఆటల కన్నా చదరంగం శ్రేష్ఠమైనది. మానవుడు తన బుద్ధి చాతుర్యాన్ని విశేషంగా ప్రదర్శించటానికి ఇది అనువైనది.

చరిత్రలో చదరంగం చాలా ప్రసిద్ధమైనది చదరంగానికి ఎంతో ప్రసిద్ధమైన చరిత్ర ఉంది. మన భారతీయుల్లో కొంతమంది 'ఏదైనా వేదాల్లో ఉన్నదే' అంటారు. చదరంగం కూడా ఋగ్వేదంలో ఉందని వాదిస్తారు. వేదాల్లో అక్ష క్రీడ ప్రసక్తి చాలాసార్లు ఉంది. ఇది ఒక రకం గవ్వలాట వంటిదేగాని చదరంగం కాదు.

భారతీయ సేనలలో చతురంగ బలాలు ఉండేవి. రథ, తురగ, గజ, పదాతులు నాలుగు రకాల సేనాంగాలు. ఈ చతురంగాల పేరు మీదుగానే ఈ ఆటను పిలుస్తున్నారు. ఇది విదేశాలకు వెళ్ళి షత్రంజ్, షాత్రంజ్, చెస్ అనే పేర్లను సంతరించుకొంది. ఉత్తర భారత దేశంలో కూడా దీనిని షత్రంజ్ అనే పిలుస్తారు.

మనదేశంలోనే కాక విదేశాలలో కూడా ఈ క్రీడ రాజాశ్రయాలను నోచుకొంది. ఆంధ్రదేశ చరిత్రలోనూ, ఆంధ్ర సాహిత్య చరిత్రలోనూ చదరంగం ప్రసక్తి చాలా సార్లు కనపడుతుంది. వీటి మీద ఒక ప్రకరణమే రాయవచ్చును.

ఈ పుస్తకం ముఖ్యోద్దేశం ఆట రాని వాళ్ళకు ఈ ఆటను పరిచయం చేయడమే. అందులోనూ మన దేశీయవిధానం కాక విశ్వవ్యాప్తమైన అంతర్జాతీయ విధానాన్నే విశదము చేయాలన్నది నా అభిలాష. 'పదుగురాడు మాట పాటియై ధరజెల్లు' అన్నట్లు 'పదుగురాడు ఆట' కూడా పాటియై ప్రపంచంలో నాటుకుపోతుంది; పోయింది

మన దేశీయ విధానానికి అంతర్జాతీయ విధానానికి గల విభేదాలను వివరంగా చెప్పకుండా విశ్వవ్యాప్తమైన విధానం గురించే తిన్నగా తెలియ చేస్తున్నాను.

నేను చదరంగంలో ఆసక్తిగలవాడినే తప్ప పెద్ద క్రీడాకారుడిని కాను; నిపుణుడిని కాదు. అయితే ఈ ఆటలో చాలా మంది సిద్ధహస్తులు నా స్నేహితులు. కొన్ని పోటీలు చాలా పరిశీలనగా వీక్షించాను. వృత్తి రీత్యా నాకు వ్యవధి లేకపోవడంచేత పోటీలలో నేను పాల్గొనే అవకాశం తక్కువ. నా వ్యాపకాలు, సరదాలు అనేకం. సాహిత్య వ్యాసంగం చాలా ధారాళమైనది తొలిరోజుల్లో చదరంగం నాకు మానసిక విశ్రాంతిని ఇచ్చేది. అప్పుడే చదరంగం మీద ఇంగ్లీషులో చాలా గ్రంథాలు కొన్నాను, చదివాను. సమర్థులకు ఆ పుస్తకాలను బహూకరించాను.

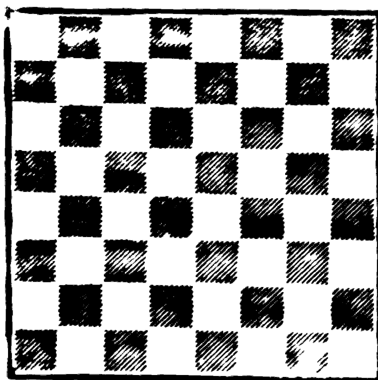
నాకు తెలిసిన మిడిమిడి జ్ఞానంతో ఈ పుస్తకాన్ని రాస్తున్నాను. ఆట నేర్చుకునే వాళ్ళకు ఇది ఉపకరిస్తుందన్న ఉద్దేశమే నన్ని ప్రయత్నానికి పురిగొల్పింది. న్యూ స్టూడెంట్స్ బుక్ సెంటర్ వారి కోరికపై ఈ పుస్తకాన్ని రాస్తున్నప్పుడు నేను క్రొత్త విద్యార్థినే అయ్యాను.

విద్యలాంటి వస్తువు మరొకటి లేదు

చదరంగం-బలాల వివరాలు

చదరంగం ఇద్దరాడే ఆట. ఒకరి తరువాత ఒకరు ఒక్కొక్క ఎత్తు చొప్పున వేస్తూ ఆట సాగిస్తారు. ప్రతి ఆటగాడి బలగంలో ఒకే రంగు గల పదహారు కాయలు ఉంటాయి. ఒకరిది తెల్ల బలం అయితే ఎదుటి వారిది నల్ల బలం అవుతుంది. తెల్ల బలం ఆటగాడే మొదటి ఎత్తు వేయాలి. ఎత్తులన్నీ వంతువారీ వేస్తారు.

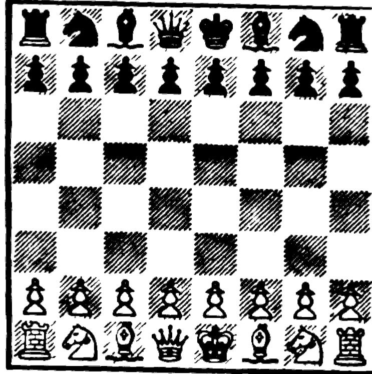
చదరంగం పలకను బల్ల అని కూడా అంటారు. ఇంగ్లీషులో బోర్డు అంటారు. ఈ పలకపైన ఎనిమిది అడ్డగళ్ళు, ఎనిమిది నిలువు గళ్ళు, మొత్తం అరవై నాలుగు గళ్ళు ఉంటాయి. తెల్ల గడి పక్కన నల్ల గడి ఉంటుంది. బలగాన్ని పేర్చని పలక ఇలా ఉంటుంది.



బొమ్మ-1

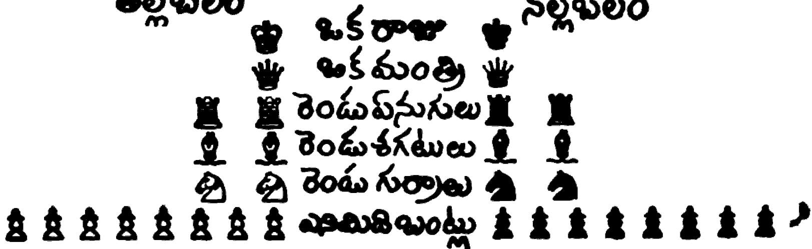
ఆటగాళ్ళు మధ్య పలకను పెట్టుకొనేటప్పుడు కుడిచేతి పక్క చివరి గడి ఎప్పుడూ తెల్లగడి ఉండేటట్టు పెట్టుకోవడం ఆటలో మొదటి విధి.

పలక మీద ఆటగాళ్ళు తమ కాయలను ఒక నిర్దిష్ట క్రమంలో పేర్చుకోవాలి. ఈ కాయలను జంతువులు, కాయలు అని కూడా పిలుస్తారు. ఆట ముందుగా తెల్ల బలం, నల్ల బలం పేర్చిన పలక ఇలా ఉంటుంది.



బొమ్మ-2

ప్రతి బలంలోని కాయలకూ ప్రత్యేకమైన పేర్లు ఉంటాయి. ఒక్కొక్క ఆటగాడికి పదహారు కాయలు ఉన్నా వాటి ఆకారాలను బట్టి ఆరు రకాల కాయలే ఉన్న విషయాన్ని మీరు గుర్తించే ఉంటారు. ఆ ఆరు కాయలనూ ఏయే పేర్లతో పిలుస్తారో చూడండి

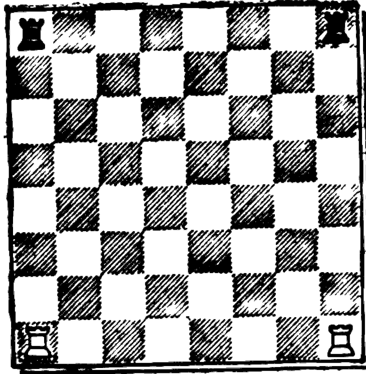


బొమ్మ-3

మనం మంత్రి అని పిలిచే కాయనే ఇంగ్లిషులో క్వీన్ (రాణి) అంటారు. ఏనుగును ఇంగ్లిషులో రూక్ (కోట) అంటారు. శకటును

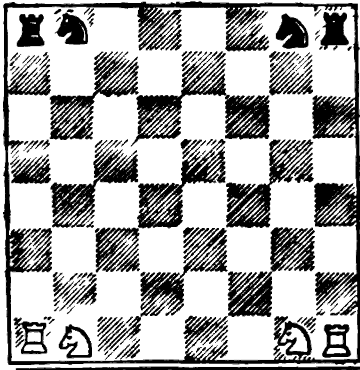
బిషప్ (గురువు) అంటారు గుర్రాన్ని నైట్ (రౌతు) అంటారు. బంటును పాన్ అంటారు

రెండో నెంబరు బొమ్మలో పేర్చిన బలాలు ఎలా ఉంటాయో చూశారు గాని వాటిని అలా పేర్చడానికి ఒక పద్ధతి ఉంది. తెల్ల బలంలోనూ నల్ల బలంలోనూ రెండేసి ఏనుగులుంటాయి వాటిని ఇలా పేర్చాలి.



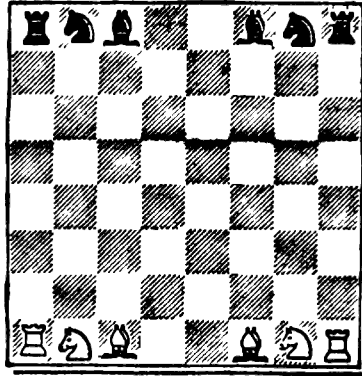
బొమ్మ-4

ఏనుగుల పక్కన గుర్రాలను పేర్చాలి.



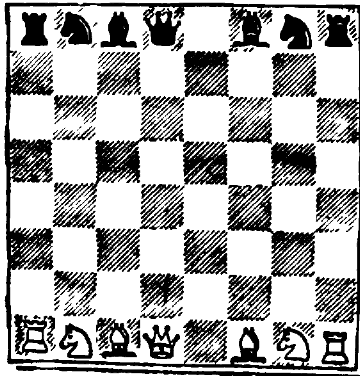
బొమ్మ-5

గుర్రాల పక్కన విషప్పులను పేర్చాలి. విషప్పులనే మనం శగట్లు అంటాం.



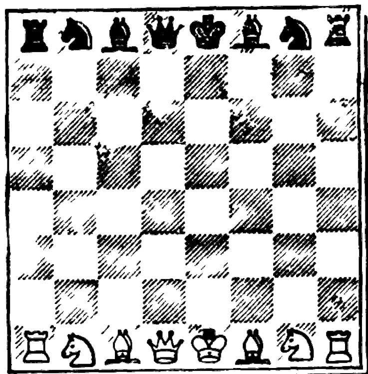
బొమ్మ-6

శగట్ల పక్కన మంత్రులను పెట్టాలి. తెల్ల మంత్రి తెల్ల గడిలోనూ నల్ల మంత్రి నల్ల గడిలోనూ ఒకరి కొకరు ఎదురుగా ఉండాలి.



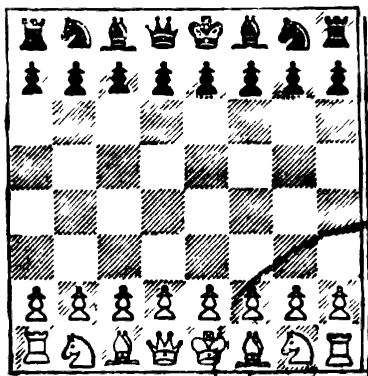
బొమ్మ-7

మంత్రుల తర్వాత వాటి పక్కన రాజులను పేర్చాలి. తెల్లరాజు నల్లగడిలోనూ నల్లరాజు తెల్లగడిలోనూ ఉండటం ముఖ్యం. రెండు బలాలలోని మంత్రులూ రాజులూ ఎదురెదురుగా ఉండాలి.

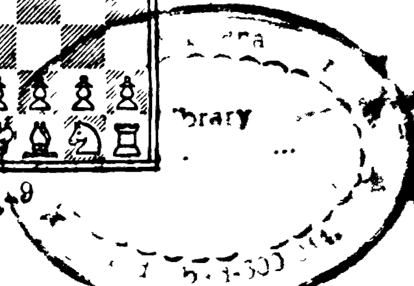


బొమ్మ-౮

ఇలా పెద్ద కాయలను పేర్చాక వాటికి ముందు రెండు బలాలలోని బంట్లను పేర్చాలి. అప్పుడు పలక ఇలా ౯వ నెంబరు బొమ్మలోలాగా కనబడుతుంది.



బొమ్మ-౯



ఇప్పుడు కాయలన్నీ వాటి వాటి పుట్టు గడులలో ఉన్నాయి. బంట్లకు ప్రత్యేకంగా పేర్లు లేకపోయినా వాటిని గర్తించడానికి వీలుగా ఏ పెద్ద కాయల ముందు అవి ఉంటాయో వాటి పేర్లతో ఆయా బంట్లను పిలుస్తారు. 'ఏనుగు ముందున్న బంటుని 'ఏనుగు బంటు' అని అంటారు. ఇలాగే గుర్రం ముందు, శగటు ముందూ, మంత్రి ముందూ, రాజు ముందూ ఉన్న బంట్లను 'గుర్రం-బంటు' 'శగటు-బంటు' 'మంత్రి-బంటు' 'రాజు-బంటు' అని పిలుస్తారు. ఒక్కొక్క బలంలో రెండేసి ఏనుగు లుంటాయి కనుక రాజువైపు ఉన్న ఏనుగును 'రాజు ఏనుగు' అనీ, మంత్రివైపు ఉండే ఏనుగును 'మంత్రిఏనుగు' అని పిలుస్తారు ఇలాగే 'మంత్రి గుర్రం' 'రాజు గుర్రం' అని గుర్రాలనీ 'మంత్రి శగటు' 'రాజు శగటు' అని శగట్లనూ పిలుస్తారు.

రాజునీ మంత్రినీ మినహాయిస్తే రెండువైపులా శగటులు, గుర్రాలు, ఏనుగులు, బంట్లు అనే నాలుగు రకాల కాయ లున్నాయి. వీటినే చతురంగ సైన్యాలు అంటారు. భారతీయుల యుద్ధాంలో ఈచతురంగబలాలు ముఖ్యమైనవి. చతురంగం అనే మాటకే వికృతిగా 'చదరంగం' అనే మాట పుట్టింది.

ఏ రంగు బలంలో ఉన్నా రాజూ, మంత్రి, శగటూ, గుర్రం ఏనుగూ, బంటూ కొన్ని నియమాలకు లోబడి కదులుతాయి. వీటిని 'నడకలు' అంటారు. ఏ కాయ ఎలా నడుస్తుందో ఎదుటివారి కాయలను ఎలా చంపుతుందో తెలుసుకొనడం చాలా ముఖ్యం ప్రాథమిక సూత్రాలు పట్టుబడ్డాకే ఏ ఆటైనా ప్రారంభించాలి.

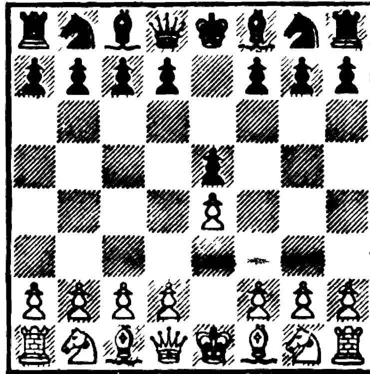
2

చదరంగం నడకలు

ఏ ఆటగాడైనా తన బలంలో బంట్లనే ముందుగా కదుపుతాడు. దీనికి ప్రబలమైన కారణముంది. పుట్టు గళ్ళలోంచి బంట్లు కదలకపోతే బలగంలోని ఒక గుర్రాలు తప్ప మిగతా జంతువులు బయటకు రావడానికి ఆస్కారం ఉండదు పోనుపోను ఈ సంగతి విశదమవుతుంది. అసలు బంట్లు ఎలా నడుస్తాయో చూద్దాం.

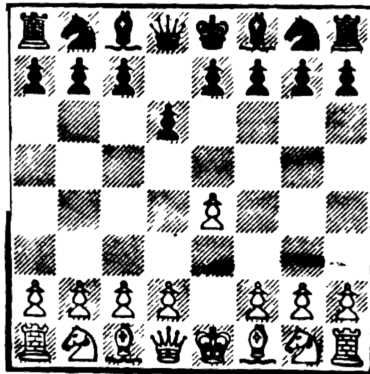
బంటు నడకలు

ఏ బలంలోని బంటైనా ఒక్కగడి మాత్రం ముందుకు పోగలదు. తెల్లబంట్లు నల్ల బలగం వైపుకూ, నల్లబంట్లు తెల్లబలగం వైపుకూ కొన సాగుతాయి. బంట్లు ఒక్క గడే ముందుకు పోగలవనే సాధారణ సూత్రానికి ఒక్క చిన్న సవరణ ఆదిలోనే విధించారు పుట్టు గడిలో ఉన్న ఏ రంగు బంటైనా తన మొదటి యెత్తులో ఒక గడిగాని లేక ఆటగాడికి ఇష్టమైతే రెండు గడులుగాని ముందుకు నడవగలదు. ఈ పక్కపేజీలో వున్న 10వ నెంబరు బొమ్మ చూడండి. తన రాజు ముందున్న తెల్ల బంటుని ఆటగాడు రెండుగళ్ళు ముందుకు జరిపాడు అతని ప్రత్యర్థి తన రాజు ముందున్న నల్లబంటునికూడా రెండుగళ్ళు ముందుకు నడిపించాడు.



బొమ్మ-10

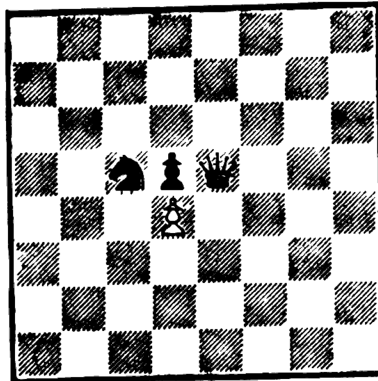
ఇప్పుడు 11వ నెంబరు బొమ్మ చూడండి. తెల్ల ఆటగాడు తన రాజు ముందున్న బంటుని రెండుగళ్ళు ముందుకు తోస్తే నల్ల ఆటగాడు తన మంత్రి ముందున్న బంటుని ఒక్క గడే ముందుకు తోశాడు.



బొమ్మ-11

బంటు తన ఎదుటి బలంలోని ఎంత పెద్ద జంతువునైనా చంప గలదు. అయితే తన ఎదుటి గడిలోని జంతువుని కాక తన గడిక

ఐమూలగా ఉన్న ఎదుటి కుడి, ఎడమ గళ్ళలోని జంతువులను గాని బంట్లనుగాని చంపగలదు. 12వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-12

పై బొమ్మలోని తెల్లబంటు నల్లబంటుని చంపలేదు. తన కెదురు గడిలో ఆ నల్ల బంటు ఉంది కనుక. అవి ఒకదాని కొకటి అడ్డంపడ్డాయి. ఏ ఒక్కటీ ముందుకు పోలేవు. అయితే తెల్ల బంటుకు ఎడమ- ఐ మూలలో నల్లగుర్రం, కుడి- ఐ మూలలో నల్లమంత్రి ఉన్నాయి. ఈ రెండింటిలో దేన్నయినా తెల్లబంటు చంపగలదు

ఏ బంటుకైనా కుడి యెడమలనున్న ఐ మూల గడులను దాని పగలో ఉన్న గడులు అంటారు. తన పగలో ఉన్న గళ్ళను ఎదుటి బలంలోని బంటు దాటుతూ ఉంటే దాన్ని ఈ బంటు పయనంలో చంపవచ్చును. ఈ పయనపు చంపుని అంతర్జాతీయ పరిభాషలో 'ఎన్ పాసెంట్' (En passant) అంటారు. ఈ విధమైన చంపుడు పద్ధతి సాధించడానికి నాలుగు ముఖ్యమైన నియమాలు ఉన్నాయి.

1) చంపే బంటు విధిగా అయిదవ గడిలో ఉండాలి.

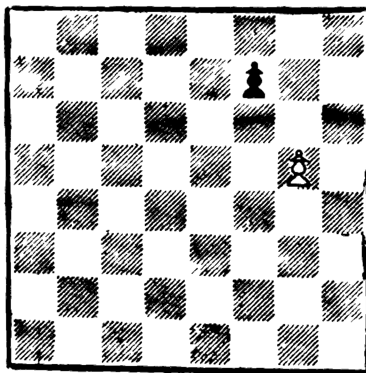
2) చంపబడే ఎదుటి బంటు తన పుట్టు గడిలో చంపే బంటుకి పక్క నిలువు గళ్ళ వరసలో ఉండాలి. (13వ నెంబరు బొమ్మ చూడండి)

3) ఎత్తు వేయవలసినది ప్రత్యర్థే కావాలి. అతడు తన బంటుని పుట్టు గడి నుంచి రెండు గళ్ళు ముందుకు వేయాలి. (14వ బొమ్మ చూడండి)

4) ఎదుటి బంటు రెండు గళ్ళు పయనించడం వల్ల అందులోనూ పగలో ఉన్న గడిని దాటుతూ ఉండడం వల్ల ఒక్క గడే దాటిందని భావించి దాన్ని చంపవచ్చు (15వ బొమ్మ చూడండి)

పయనంలో చంపుడు

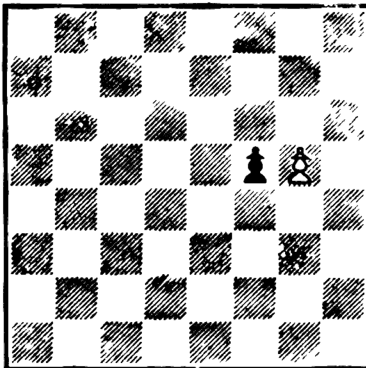
మొదటి దశ : తెల్లబంటూ, నల్లబంటూ పక్క పక్క గళ్ళలో ఉన్నాయి. తెల్లబంటు అయిదవ గడిలో ఉంది. నల్లబంటు పుట్టు గడి లోనే ఉంది.



బొమ్మ-13

పయనంలో చంపుడు

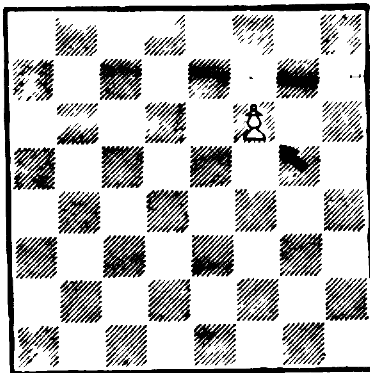
రెండవ దశ : నల్ల బంటు రెండు గళ్ళు ముందుకు వచ్చింది.



బొమ్మ-14

పయనంలో చంపుడు

ఆఖరి దశ : తెల్లబంటు పయనంలో నల్లబంటుని చంపేసింది.

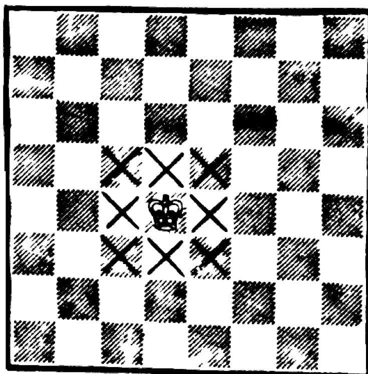


బొమ్మ-15

'పయనంలో చంపుడు' కేవలం ఆటగాడి ఇష్టాన్ని బట్టి ఉంటుంది ప్రత్యర్థి ఎత్తువేయగానే 'ఎన్ పాసెంట్' చంపుడుకు అవకాశం ఉంటే దాన్ని ఉపయోగించుకోవాలి. లేదా ఆ అవకాశం మురిగిపోతుంది. (ఒక సందర్భంలో ఈ 'ఎన్ పాసెంట్' చంపుడు విధిగా వాడుకోవాలి. వేరే సందర్భంలో ఈ అవకాశాన్ని వినియోగించుకోరాదు. ఆ ప్రత్యేక సందర్భాల గురించి ముందు ముందు విశదం చేస్తాను. ప్రస్తుతం బంటు నడకల గురించీ అది ఎదుటి బలంలో కాయలను చంపగల అవకాశాల గురించీ తెలుసుకొంటే చాలు)

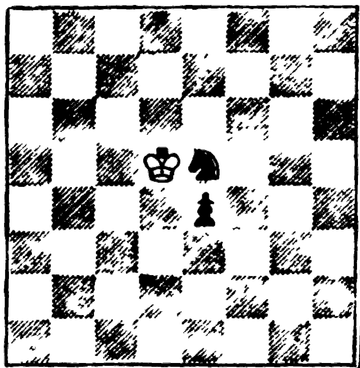
రాజు నడకలు

బంటులాగ రాజు కూడా ఒక్క గడే నడవవచ్చు. బంటు ముందుకే పోవాలి గాని రాజు మాత్రం ఒక్క గడి నిలువుగా గాని, అడ్డంగాగాని, ఐమూలగా గానీ, క్రిందకి గానీ, పైదకి గానీ నడవవచ్చు. (16వ బొమ్మ చూడండి)



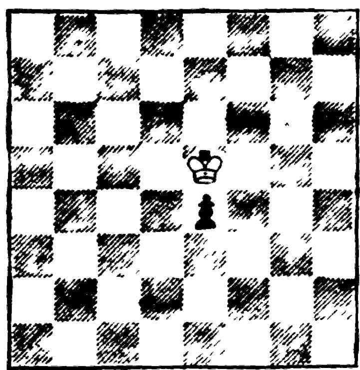
బొమ్మ-16

16వ బొమ్మలోని రాజు 'ఇంటూ' గుర్తువేసిన ఏ ఒక్క గడిలోకైనా నడవ వచ్చు. అలా నడుస్తున్నప్పుడు ఆ గళ్ళలో విరోధి బలగంలోని బంతువుంటే దాన్ని చంపవచ్చును. (17వ బొమ్మ చూడండి)



బొమ్మ–17

ఈ బొమ్మలోని తెల్లరాజు నల్లగుర్రాన్ని గాని, నల్లబంటుని గాని చంపవచ్చును చంపిన బంతువుని తీసేసి రాజు ఆ గడిని ఆక్రమించు కొంటాడు. (18వ బొమ్మ చూడండి).

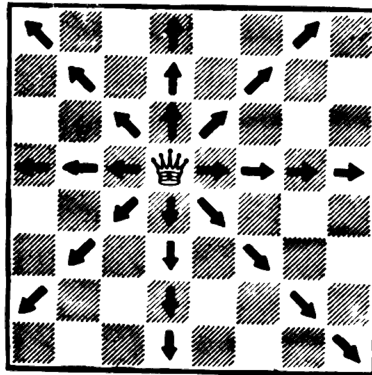


బొమ్మ–18

17వ బొమ్మలోని గుర్రం స్థానంలో ఇప్పుడు తెల్లరాజు ఉన్నాడు. అంటే దాన్ని చంపేసి ఆ గడిని ఆక్రమించుకొన్నాడన్న మాట.

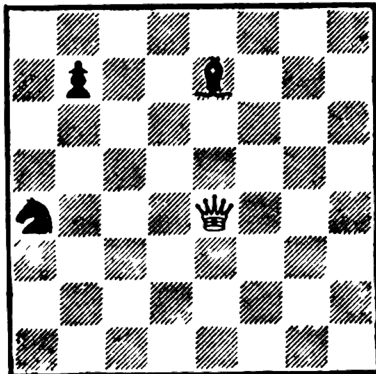
మంత్రి నడకలు

రాజులాగే మంత్రికూడా ఏ గడిలోనైనా నడవవచ్చు. రాజు అడ్డంగా, నిలువుగా, ఐమూలగా ఒక్క గడే నడవగలడు గానీ మంత్రి ఒక గడి మొదలుకొని ఎన్ని గళ్ళయినా ఇంకొక కాయ అడ్డులేకపోతే నడవగలదు. 19వ బొమ్మ చూడండి



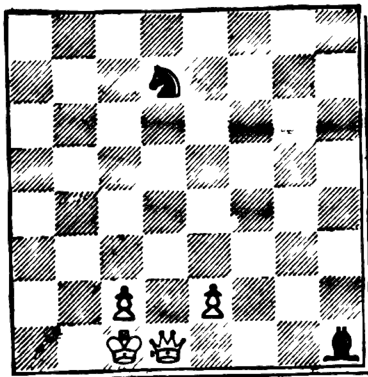
బొమ్మ-19

బాణం గుర్తుతో సూచించిన ఏ గడిలోనికైనా మంత్రిని నడప వచ్చు. మంత్రి పయనించగల గళ్ళలో విరోధి బలగంలోని కాయలున్నా యనుకోండి, వాటిని మంత్రి చంపవచ్చును. 20వ బొమ్మ చూడండి.



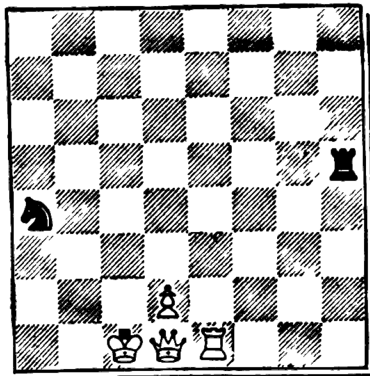
బొమ్మ-20

పై బొమ్మలోని మూడు నల్లబలం కాయల్లో దేనినైనా మంత్రి చంపవచ్చును. నిలువుగా వెళ్ళి శకటును గాని, అడ్డంగా వెళ్ళి గుర్రాన్ని గాని ఐమూలగా వెళ్ళి ఒంటుని గాని చంపవచ్చును. ఒక్కొక్కప్పుడు తన బలంలోని కాయలే తనకు అడ్డంగా వుండే మంత్రి నడకలలో కొన్నింటికి ఆటంకం కలగవచ్చు. 21వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-21

పై బొమ్మలో తెల్లమంత్రి అడ్డంగానైనా, నిలువుగానైనా వెళ్ళి గుర్రాన్నో నల్ల శకటునో చంపవచ్చును. ఏమూలగా ప్రయాణం చేయ డానికి తెల్లబలంలోని జంతువులే ఆటంకంగా ఉన్నాయి. ఇప్పుడు 22వ బొమ్మ చూడండి

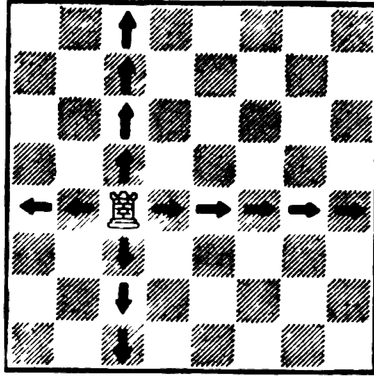


బొమ్మ-22

పై బొమ్మలోని తెల్లమంత్రి అడ్డంగా, నిలువుగా నడవడానికి వీలు లేకుండా తెల్లబలగంలోని జంతువులే ఉన్నాయి. అయితే ఏమూలగా ఎటైనా వెళ్ళి నల్ల గుర్రాన్నో, నల్ల ఏనుగునో ఈ పొజిషన్‌లో చంప వచ్చును.

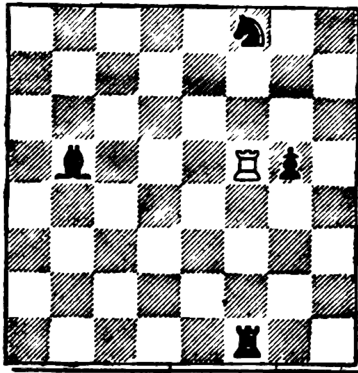
ఏనుగు నడకలు

మంత్రిలాగ అడ్డంగాగానీ, నిలువుగాగానీ ఏనుగు మొదలు పెట్టిన దిక్కులో ఎన్ని గళ్ళయినా నడవగలదు. 23వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-23

పై బొమ్మలో బాణం గుర్తులతో సూచించిన ఏ గళ్ళలోకైనా ఏనుగు ప్రవేశించగలదు (నిలువుగా వెళ్ళేటప్పుడు అడ్డంగా తిరగలేదని వేరే ప్రత్యేకంగా చెప్పనక్కర్లేదు). విరోధిబలం జంతువులను ఏనుగు ఎలా చంపగలదో 24 బొమ్మలో కనిపిస్తుంది.

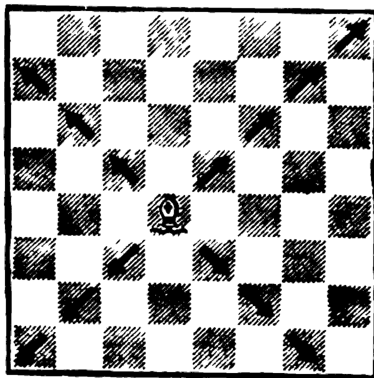


బొమ్మ-24

24 వ బొమ్మలోని తెల్ల ఏనుగు ఎడమపక్కకు అడ్డంగా వెళ్ళి నల్ల శకటును చంపగలదు. లేదా కుడి పక్కకు వెళ్ళి నల్లబంటును చంప వచ్చును. కిందికి నిలవు గళ్ళలోకి వెళ్ళి నల్ల ఏనుగును చంపవచ్చును. లేదా ఎగువకు వెళ్ళి నల్ల గుర్రాన్ని చంపగలదు.

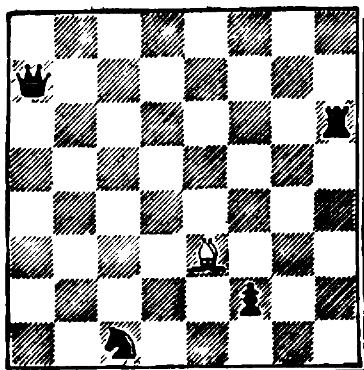
శకటు నడకలు

శకటు మంత్రిలాగ మూలలకు ఒకటినుంచి ఎన్ని గడులైనా నడవవచ్చు. 25వ బొమ్మ చూడండి.



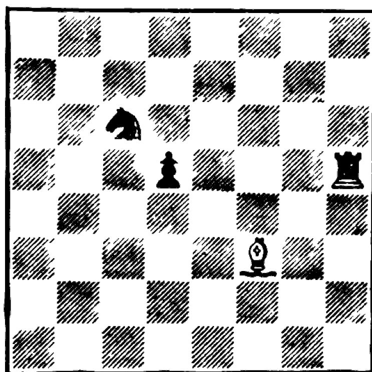
బొమ్మ-25

చంపేటప్పుడు బంటులాగే శకటు మూల గళ్ళలో ఉన్న ఎదుటి పక్షం జంతువులను చంపగలదు. 26వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-26

పై చిత్రంలోని తెల్ల శకటు ఎడమ ఐమూలగా పైకి పయనించి నల్లమంత్రిని గాని, క్రిందికి పయనించి నల్లగుర్రాన్ని గాని చంపగలదు. కుడి ఐమూలగా పైకి పయనించి నల్లఏనుగునుగాని, క్రిందికి వెళ్ళి నల్ల బంటుని గాని చంపవచ్చును. ఇప్పుడు 27వ బొమ్మ చూడండి.

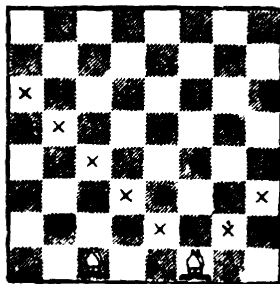


బొమ్మ-27

పై చిత్రంలోని తెల్ల శకటు ఐమూలగా మీదకి వెళ్ళి నల్ల ఏనుగును చంపగలదు. ఎడమ ఐమూలగా పైకి వెళ్ళి నల్లబంటును

మాత్రమే చంపగలదు. నల్లబంటు అడ్డంగా ఉండడంవల్ల నల్లగుర్రాన్ని చంపలేదు ఏ కాయకైనా ఎత్తుకు ఒక జంతువునే చంపే హక్కు ఉంటుంది.

తెల్లబలంలోగాని, నల్లబలంలోగాని రెండేసి శకటులు ఉంటాయి. ఒకటి నల్లగడిలోనూ ఇంకొకటి తెల్లగడిలోనూ ఉంటాయి. ఏ గడి శకటు ఆ రంగు గళ్ళలోనే ఐమూలంగా నడవగలదు. కిందనున్న 28వ బొమ్మ చూడండి.



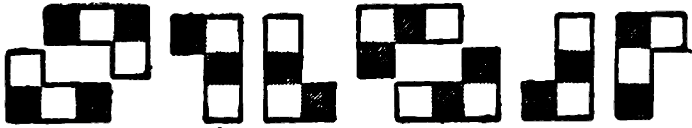
బొమ్మ-28

తెల్ల బలంలోని శకటులు రెండూ పుట్టు గళ్ళలోనే ఉన్నాయి. నల్లగడి శకటు ఎడమ వైపు ఐమూలంగా రెండు గళ్ళు, కుడివైపు ఐమూలంగా అయిదు గళ్ళు నడవగలదు. తెల్లగడి శకటుకు ఎడమ వైపు అయిదు ఐమూలం గళ్ళు కుడివైపు రెండు ఐమూలం గళ్ళు స్వాధీనంలో ఉన్నాయి.

గుర్రం నడకలు

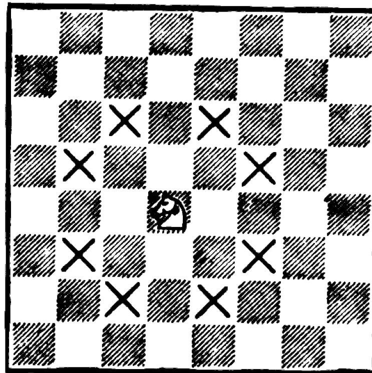
"ఊరందరిదీ ఒకదారి, ఉలిపికట్టె దొకదారి" అని సామెత చెప్పినట్టు బలగంలో ఉన్న ఇతర జంతువులకన్నా గుర్రం నడక చాలా విలక్షణంగా ఉంటుంది. దీని నడక మన తాపీ పనివాళ్ళవాడే 'మూలమట్టం'

అనే కర్రబద్ద ఆకారంలో ఉంటుంది. ఇంకా వివరంగా చెప్పాలంటే ఇంగ్లీషు భాషలోని 'L' అనే పెద్దక్షరం రూపంలో అశ్వగతి ఉంటుంది. కింద నున్న 29వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ—29

పైన చూపిన ఎనిమిదిరకాల గతులలో గుర్రం తరవకు ఉన్న గడిని కలుపుకొని నాలుగు గళ్ళు నడవగలదు. వీలును బట్టి పక్కకుగాని కిందికిగాని పైకిగాని ఒకగడి జరిగి తరవాత రెండుగళ్ళు ముందుకో, వెనకకో, పైకో, కిందకో, పక్కకో కదులుతుంది. కిందనున్న 30వ బొమ్మ చూడండి.

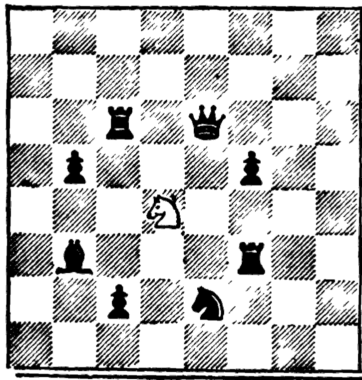


బొమ్మ—30

'ఇంటూ' గుర్తు వేసిన ఏ గడిలోనికైనా పై బొమ్మలోని గుర్రం నడవగలదు. ఈ చిత్రాన్ని ఇంకొంచెం నిదానంగా పరిశీలించండి.

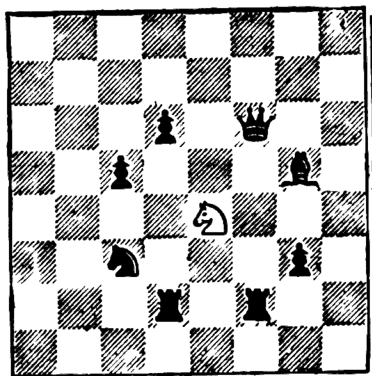
గుర్రం నల్లగడిలో ఉంది. దీనిలో ఎనిమిది ఎత్తులలో ఏ ఎత్తయినా వేయవచ్చును. అయితే ఏ ఎత్తు వేసినా నల్లగడిలోని గుర్రం విధిగా తెల్లగడిలోకి వెళ్ళక తప్పదు.

వేసిన ఎత్తుతో గుర్రం ఏ గడిలోకి వెళ్ళగలదో ఆ గడిలో ఎదుటి పక్షపు కాయలుందే వాటిని అది చంపగలదు. ౩౧వ చిత్రం చూడండి.



బొమ్మ-౩౧

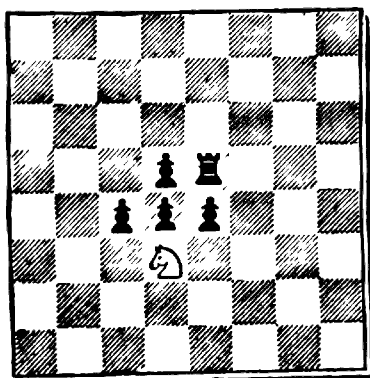
పై చిత్రంలోని తెల్లగుర్రం నల్ల బలగంలోని ఎనిమిది జంతువులలో దేనినైనా చంపగలదు. తెల్లగుర్రం నల్లగడిలోనూ నల్లబలగంలోని కాయలు తెల్లగళ్ళలోనూ ఉన్న సంగతి మీరు గుర్తించే ఉంటారు. ఇప్పుడు ౩౨వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-౩౨

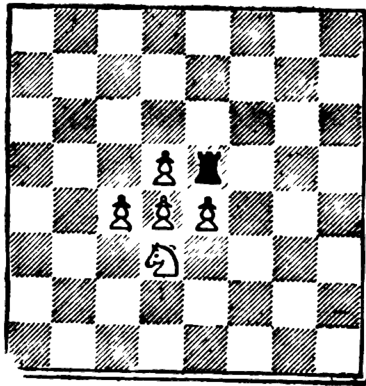
ఈ బొమ్మలోనూ నల్లబలగంలోని ఎనిమిది కాయలు తెల్లగుర్రం యొక్క పగలో ఉన్నాయి. వీటిలో దేనినైనా అది చంపగలదు. ఈ బొమ్మలో తెల్లగుర్రం తెల్ల గడిలోనూ ఎదుటి పక్షపు కాయలు నల్ల గళ్ళలోనూ ఉన్నాయి.

పై ఉదాహరణలలో తెల్లగుర్రానికి అడ్డంగా మరే కాయలనూ చూపించలేదు. ఇప్పుడు ౩౩వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-౩౩

33వ బొమ్మలో తెల్లగుర్రానికి అడ్డంగా మూడు నల్లబంట్లు ఉన్నాయి. గుర్రం ఆ బంట్లపై నుంచి దాటి నల్ల ఏనుగును చంపవచ్చు. ఇప్పుడు 34వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ–34

పై బొమ్మలో ఎదుటి పక్షపు బంట్లకు బదులు తన వైపు బంట్లే అడ్డంగా ఉన్నాయి. అయినా వాటి పై నుంచి కూడా గుర్రం దూకి నల్ల ఏనుగును చంపగలదు. ఎత్తు వేశాక గుర్రం చేరుకొనే గడిలో తన పక్షపు కాయ మాత్రం ఉండకూడదు.

ఇప్పటికి బలగంలో ఉన్న బంటు, రాజు, మంత్రి, ఏనుగు, శకటు, గుర్రం అనే ఆరు రకాల కాయలు ఎలా నడుస్తాయో, ఎలాగ ఎదుటి పక్షపు జంతువులను చంపుతాయో తెలుసుకొన్నాం. ఈ ప్రకరణంలోని అన్ని ఉదాహరణలలో తెల్లబలంలోని కాయలనే చూపించినా ఇవే నడకలు, చంపుడులు నల్లబలంలోని కాయలకూ వర్తిస్తాయి.

ఇప్పుడు చెప్పినవన్నీ సాధారణమైన నడకలు. చదరంగంలో కొన్ని అసాధారణమైన నడకలుకూడా ఉన్నాయి. వాటి గురించి వచ్చే ప్రకరణంలో చెప్పుకొందాం.

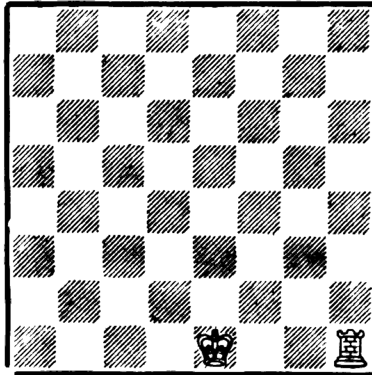
3

ప్రత్యేకమైన నడకలు-కోటకట్టడం

చదరంగంలో రాజు ముందుకుగాని వెనక్కుగాని, సాధారణంగా పక్కలకు గాని ఒకసారి ఒకే గడి నడవగలడని మొదట చెప్పుకున్నాం. కొన్ని అసాధారణ పరిస్థితులలో కొన్ని నియమాలను పాటిస్తూ తెల్లరాజు గానీ, నల్లరాజుగానీ పక్కలకు ఒకటివి మించిన గళ్ళను దాటగలడు. దీనినే కోట కట్టడం అంటారు దీనిని అంతర్జాతీయ పరిభాషలో 'కేసిలింగ్' అంటారు.

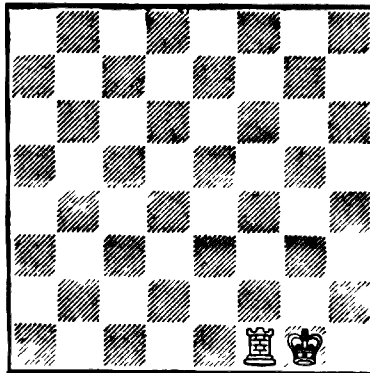
ఏ బలగంలోని రాజైనా అతని ఏనుగులైనా పుట్టుగళ్ళలోనే ఇంకా ఉంటున్నప్పుడు, ఆ కాయల మధ్య మరే జంతువులూ అడ్డం లేనప్పుడు కోట కట్టుకోవచ్చును ఈ ఎత్తులో రాజూ, ఒక ఏనుగూ ఏక కాలంలో ఒక టికి మించిన గళ్ళుదాటుతాయి. రెండు జంతువులను కదిపినా దీన్ని ఒక ఎత్తుగానే పరిగణిస్తారు. ఆటలో ఒకే ఒక్కసారి మాత్రమే ఈ ఎత్తునువేయ డానికి రూల్సు ఒప్పుకొంటాయి.

రెండు బలాలలోనూ రెండు ఏనుగులు వుంటాయి. ఒకటి రాజు పక్క ఏనుగు, రెండోది మంత్రిపక్క ఏనుగు. రాజు తన పక్క ఏనుగుతో గానీ, మంత్రి పక్క ఏనుగుతోగాని కోట కట్టుకోవచ్చును. ఎటుపక్క కోట కడితే ఆ కోటని ఆ పేరుతో 'రాజుపక్క-కోట' అనిగాని 'రాణిపక్క-కోట' అనిగానీ పిలుస్తారు. ఇప్పుడు 8వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-85

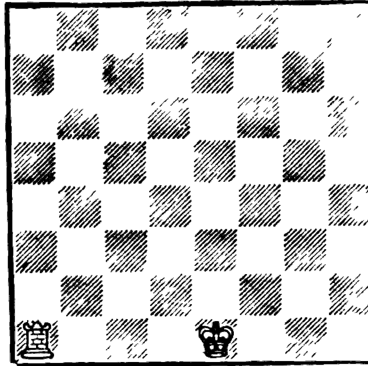
పై బొమ్మలో తెల్లరాజూ అతని పక్క ఏనుగూ తమ పుట్టుగళ్ళ లోనే ఉన్నాయి. వాటి మధ్య ఏ ఇతర జంతువులూ అడ్డంగాలేవు. ఇప్పుడు అవి కోటకట్టవచ్చును. 86వ బొమ్మని ఇప్పుడు చూడండి.



బొమ్మ-86

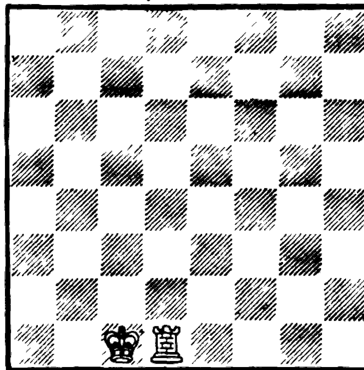
పై బొమ్మలో రాజు తన కుడిపక్క రెండు గళ్ళకు జరిగి గుర్రపు గడిలోనికి వెళ్లాడు. అతని పక్కనుండే ఏనుగు తన ఎడమవైపు రెండు

గళ్ళు జరిగి తెల్లగళ్ళ శగటు పుట్టుగడిలోనికి వచ్చింది. 'రాజుపక్క-కోట'ను కట్టేటప్పుడు రాజూ ఏనుగూ రెండేసి గళ్ళు ఏకకాలంలో దాటు తాయన్న మాట. ఇప్పుడు 37వ బొమ్మ చూడండి.



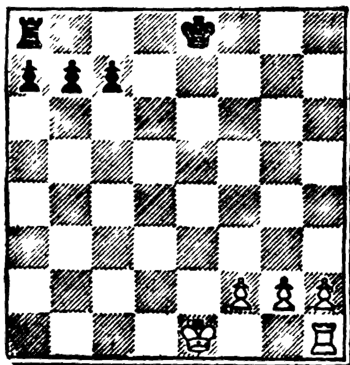
బొమ్మ-37

ఈ బొమ్మలో తెల్లరాజు 'రాణిపక్క-కోట'ను కట్టడానికి పరిస్థితులు అనుకూలంగా ఉన్నాయి. ఆ కోట కట్టేక రాజూ ఏనుగూ ఏ గళ్ళలో ఉండేదీ 38వ బొమ్మ చూడండి.



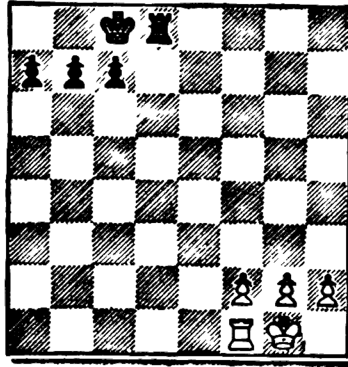
బొమ్మ-38

'రాణిపక్క కోట' కట్టాక రాజు నల్లగళ్ళ శకటు యొక్క పుట్టు గడిలోనికి, ఏనుగు మంత్రియొక్క పుట్టుగడిలోనికి వచ్చినట్టు పైబొమ్మ చూపెడుతూంది. 'రాణిపక్క కోట' కట్టినా రాజు మామూలుగా రెండు గళ్ళే ఎడమవైపు వెళ్ళాడుగానీ ఏనుగు మాత్రం మూడుగళ్ళు కుడివైపు వెళ్ళింది. 'రాణివైపుకోట' కట్టినప్పుడు ఏనుగుకు ఈ అదనపు గడి నడక ప్రత్యేకంగా లభిస్తుంది. ౩౯వ బొమ్మ చూడండి.



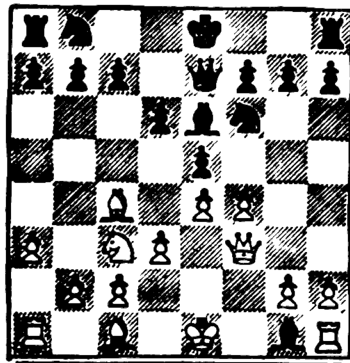
బొమ్మ-౩౯

పైబొమ్మలో తెల్లరాజుకు 'రాజుపక్క కోట'ను, నల్లరాజుకు 'రాణి పక్క కోట'ను కట్టే అవకాశాలు ఉన్నాయి. 40వ బొమ్మలో అలా కోటలు కట్టిన పొజిషన్లు ఎలా ఉంటాయో చూడండి.



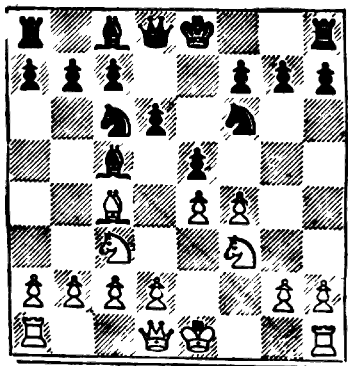
బొమ్మ - 40

సౌకర్యం నిమిత్తం ఈ బొమ్మల్లో రెండు బలాల్లో ఉండే మిగతా కాయలను చూపించలేదు; గానీ కోటకట్టడానికి ఏర్పరిచిన నియమాల్లో వాటిని చూపెట్టక తప్పదు. కోటకట్టడంలో అయిదు ముఖ్య నియమాలను విధిగా పాటించాలి. ఒకటో నియమం ముందుగానే చెప్పుకొన్నాం. కోట కట్టేటప్పుడు రాజుకి ఏనుగుకి మధ్య మరే కాయలూ ఉండకూడదు 41వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ - 41

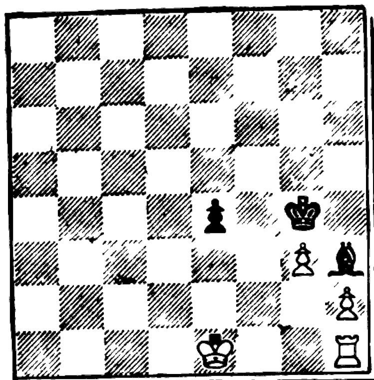
ఈ బొమ్మలో తెల్లరాజుకి రాజు పక్క ఏనుగుకీ మధ్య నల్లశగటు ఉండడంవల్లా, ఆ తెల్లరాజుకి రాణీ పక్క ఏనుగుకీ మధ్య తెల్ల శగటు ఉండడంవల్లా కోటకట్టే అవకాశాలు లేవు నల్ల శగటుని రాజు పక్క ఏనుగు చంపెయ్యవచ్చు. అప్పుడు ఆ ఏనుగు పుట్టు గడిని విడవలసి వస్తుంది. రాజుగానీ, ఏనుగుగానీ పుట్టుగళ్ళను విడితే కోటకట్టరాదన్న షరా ఉండనే ఉంది. ఇంక 42వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ - 42

పై బొమ్మలోని తెల్లరాజుకీ అతడివైపు ఏనుగుకు మధ్య మరే జంతువులూ లేవు గానీ ఇప్పుడు కూడా కోట కట్టే అవకాశాలు లేవు. ఎందువల్లనంటే తెల్లరాజు వైపున్న గుర్రపు పుట్టుగడి నల్ల శగటు పగలోవుంది. (బాణం గుర్తు చూడండి). 'కేసిలింగ్' నియమాల్లో రెండోది ఏమిటంటే; పగలో ఉన్న గడిలోనికి రాజు వెళ్ళకూడదు.

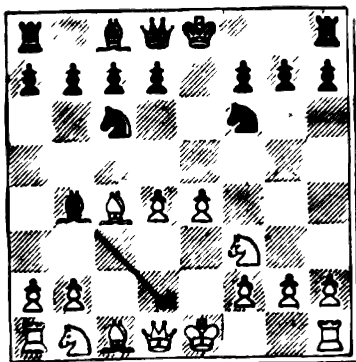
పగలో వున్న గడిని రాజు దాటకూడదన్న సంగతి కూడా కేసిలింగ్ నియమాల్లో ఇంకొకటి. ఈ సంగతిని 43వ బొమ్మ వివరిస్తుంది.



బొమ్మ - 43

పై బొమ్మలో తెల్ల రాజు పక్కనున్న శకటుగడి నల్ల శకటు యొక్క పగలో ఉంది. పగలో వున్న గడిని రాజు దాటకూడదు. గనుక ఈ సందర్భంలో కూడా కోటకట్టే అవకాశం తెల్ల రాజుకు లేదు.

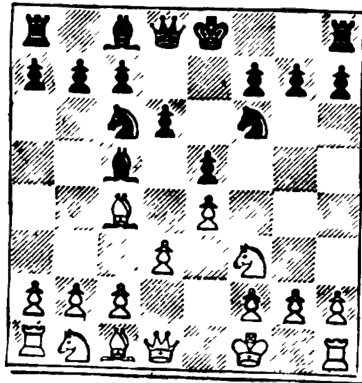
రాజే ఎదుటి పక్షపు కాయ పగలో ఉన్నప్పుడు కూడా 'కేసిలింగ్' చేయకూడదు. 44వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ - 44

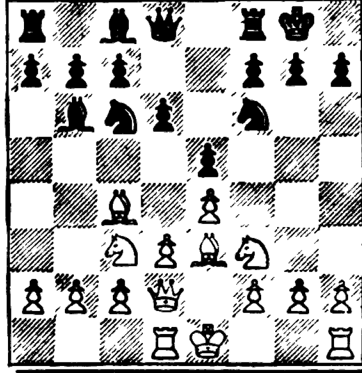
బాణపు గుర్తుతో సూచించిన వల్ల శకటు తెల్లరాజును చంపుతానని బెదిరిస్తూంది; కనుక తెల్లరాజు స్వయంగా పగలో ఉన్నాడు ఈ ప్రాణభయాన్ని తప్పించుకోడానికి రాజు పక్కకో, పై తెల్లగడి లోనికో జరగాలి. లేదా తన జంతువుల్లో దేనినైనా అడ్డం వేసుకోవాలి. అంతే తప్ప 'కేసిలింగ్' చేసి సురక్షితం కాలేదు.

రాజు తన పుట్టుగడిని వీడి ఇంకొకగడిలోనికి వెళ్ళాకే 'కేసిలింగ్' హక్కుని కోల్పోతాడు. 45వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ - 45

పై చిత్రంలో తెల్ల రాజు తన పుట్టుగడిలో లేడు. కనుక 'కేసిలింగ్' ఛాన్సు పోయింది నల్లరాజు కోట కట్టుకోడానికి పరిస్థితులు అనుకూలంగానే వున్నాయని పై బొమ్మలోని పొజిషనే చెప్తూంది. ఇప్పుడు 46వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ – 46

పై బొమ్మలో రాణి పక్క ఉండే తెల్ల ఏనుగు తన పుట్టుగడిని వీడింది. రాజు పక్క ఏనుగూ, రాజూ పుట్టుగళ్ళలోనే ఉన్నారు. అందు చేత తెల్లరాజుకు ఒక్క 'రాజు పక్క కోట'నే కట్టుకొనే అవకాశం మాత్రమే ఈ పరిస్థితులలో ఉంది.

ఇంతవరకూ చూసిన ఉదాహరణలవల్ల కోట కట్టుకొనడానికి ఏర్పరిచిన నియమాలను వరసగా వేరిజు వేద్దాం.

1) కోట కట్టుకునేటప్పుడు రాజుకి ఏనుగుకి మధ్యనున్న గడులు ఖాళీగా ఉండాలి. లేకపోతే కేపలింగ్ అక్రమ చర్య అవుతుంది.

2) ఎదుటి పక్షపు జంతువు యొక్క పగలో ఉన్న గడిలోనికి మన రాజును నడపకూడదు కనుక, పగలో ఉన్న గడిని దాటుతూ గాని,

అలా పగలో ఉన్న గడిలోనికి గాని రాజు పయనించే సందర్భాల్లో 'కేసలింగ్' నిషిద్ధం.

3) రాజుని ఎదుటి పక్షపు జంతువు 'షా' చెప్పినప్పుడు (అంటే చంపుతానని బెదిరించినప్పుడు) ఆ ప్రమాదాన్ని తప్పించుకొనడానికి 'కేసలింగ్' చేయకూడదు రాజు తన బలంలోని ఏ జంతువునైనా అడ్డం వేసుకుని ఆ గండం గడిచి ఇంకా పుట్టుగడిలోనే ఉంటే 'మహారాజు లాగా' కోట కట్టుకోవచ్చును. రాజు కాక పుట్టుగడిలో ఉన్న ఏనుగు పగలో ఉంటే 'కేసలింగ్' హక్కు-కేం ఆక్షేపణ లేదు.

4) రాజు తన పుట్టుగడిని వీడితే 'కేసలింగ్' హక్కుని కోల్పోతాడు. మళ్ళా తన పుట్టగడిని చేరుకున్నాసరే కోట కట్టుకునే అవకాశాన్ని జారవిడుచుకొన్నట్టే.

5) తన బలంలో ఏ ఒక్క ఏనుగైనా పుట్టుగడిని వీడితే ఆ ఏనుగుతో రాజు కోట కట్టుకోలేదు.

చదరంగం బలాలలో రాజులు ముఖ్యం కనుక ఆ రాజుకు సంరక్షణ కల్పించడంకోసమే ఈ కోట కట్టుకునే హక్కును ప్రతి ఆటలో ఒకే ఒక్కసారి రెండు రంగుల బలగాలకి సూత్రకారులు ప్రసాదించారు. ఆట ప్రారంభదశలోనే ఎంత తొందరగా కోట కట్టుకుంటే అంత మంచిది

4

చదరంగం లక్ష్యం ఏమిటి?

చదరంగంలో బలాల వివరాలూ, ఏ కాయలు ఎలా నడుస్తాయో, ఎలా ఎదుటి బలంలోని జంతువులను చంపుతాయో, కోట ఎలా కట్టుకోవాలో ఇప్పటిదాకా తెలుసుకున్నాం అసలు చదరంగంలోని ప్రధాన లక్ష్యం ఏమిటి? ఏ ఆటైనా సరదాకే ఆడుకొంటాం గానీ, అందులో సహజంగా గెల్దామనే ఏ ఆటగాడైనా భావిస్తాడు. చదరంగంలో గెలవాలంటే ఎదుటివారి ఆట కట్టించాలి 'ఆట కట్టించడం' 'ఆట కట్టు' అనే మాటలు చదరంగం పరిభాషలో నుంచే భాషలోకి ప్రవేశించాయి.

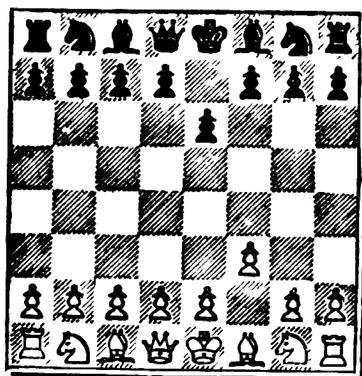
చదరంగంలో ప్రతి ఒక్క ఆటా ఒక యుద్ధం. ఒక రాజు ఇంకొక రాజును ఓడించాలని ప్రయత్నిస్తాడు. నిజమైన యుద్ధభూమిలో ఇద్దరు శత్రురాజులు పరస్పరం కలబడి ఒకరి నొకరు పొడుచుకొని చంపుకొంటారేమోగాని చదరంగం బల్లమీద మాత్రం ఏ రాజూ ఇంకో రాజును స్వయంగా చంపడం జరగదు శత్రుబలంలోని ఏ జంతువైనా సరే శత్రురాజుని నిజంగా చంపదు 'చంపుతాను జాగ్రత్త! తప్పుకోండి' అని శత్రురాజుకి హెచ్చరికను మాత్రమే చేస్తుంది 'దీన్నే రాజు!' అనడం లేక 'షా!' అనడం అంటారు. అంతర్జాతీయ పరిభాషలో 'చెక్' అంటారు. శత్రు సైన్యంలోని ఏ జంతువు పగలో పడిన రాజైనా తప్పుకోవాలి వీలుంటే తన సైన్యంలోని ఏ కాయనైనా అడ్డం వేసుకొని ఆత్మ రక్షణ చేసుకోవాలి తప్పుకోడానికి గడిలేకపోయినా, ఆత్మ రక్షణ కోసం

తన బలగంలోని కాయలను అడ్డు వేసుకోలేక పోయినా ఆ రాజు ఆట కట్టయినట్టే లెక్క. దీన్నే అంతర్జాతీయ పరిభాషలో 'చెక్‌మేట్' అంటారు.

ఎదుటివారి ఆట కట్టించడానికి ఎన్నో ఎత్తులు వేయాలి. మనం వేసిన ప్రతి ఎత్తుకీ ప్రత్యర్థి పై యెత్తులు వేయక తప్పదు. తమ తమ పుట్టుగళ్ళలో వున్న మన బలంలోని కాయలను మనం ఒకటి తరువాత ఒకటి చొప్పున జరిపి ఒక వ్యూహాన్ని రచించి ప్రతిపక్షంపైన దాడి చేయాలి. మన వ్యూహానికి తగిన ప్రతివ్యూహాన్ని ప్రత్యర్థి రచించవచ్చు. మన బలంలోని జంతువులను వాళ్ళూ, వాళ్ళ బలంలోని జంతువులను మనం చంపవచ్చు. వేసిన ప్రతి ఎత్తులోనూ ఒక ప్రయోజనం ఉండాలి ఎదుటి వాళ్ళ జంతువును చంపామంటే దాని కొక కారణం ఉండాలి. మన జంతువులను ప్రత్యర్థి చంపకుండా మనవాటికి కాపుదలలు పెట్టుకోవాలి. మన బలంలోని ఒక కాయను ప్రత్యర్థి చంపితే ఆ చంపిన ప్రతి పక్షపు కాయను మనం చంపగలిగే స్థితిలో ఉండాలి. ఒక్కొక్కప్పుడు మన కాయలకు ఒకటికి రెండు కాపులు కూడా అవసరమవుతాయి. ఈ వివరాలన్నీ పాఠకులకు పోను పోను అర్థమవుతాయి.

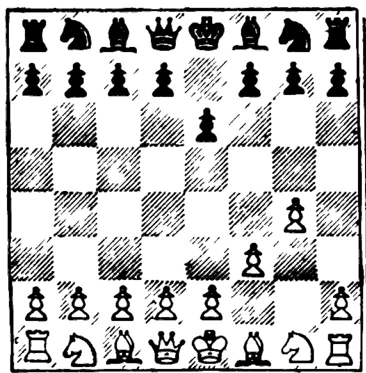
వ్యూహాన్ని మోహరం అని కూడా పిలుస్తారు. బలాలను వ్యూహంలో ఆయా స్థానాలలో నిలపడాన్ని 'మోహరింపు' అంటారు చదరంగం ఆటలో సర్వసాధారణంగా మొదటి పది పన్నెండు ఎత్తులదాకా ఇరు బలాలూ మోహరింపులే కానిస్తారు. తెల్లబలం ఎవరిదో ఆ ఆటగాడే మొదటి ఎత్తును వేయాలి. దానికి సమాధానంగా నల్లబలం ఆటగాడు తన యెత్తు వేశాక మళ్ళీ తెల్లబలం ఆటగాడు తన రెండో యెత్తు వేస్తాడు. సాధ్యమైనంత త్వరగా మనం మన ప్రత్యర్థి ఆటను కట్టించడానికే తొలి దగ్గర్నుంచి ప్రయత్నించాలి. అవతలవాళ్ళు గట్టివాళ్ళయితే ఆట చాలా ఎత్తుల దాకా సాగవచ్చు. ప్రత్యర్థి తెలివి తక్కువగా ఎతులు వేస్తే

మూడెత్తులలోనే ఆట కట్టించవచ్చును. ఉదాహరణ ఒకటి వివరిస్తాను. 47వ బొమ్మ చూడండి.



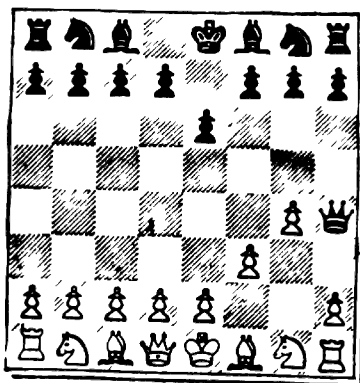
బొమ్మ-47

మన ప్రత్యర్థి తెల్లబలం. అతడు తన రాజుపక్కనున్న శకటు బంటుని ఒక గడి ముందుకు తోశాడు. మనం దానికి సమాధానంగా మన రాజు ముందున్న బంటుని ఒక గడి ముందుకు తోశాం. తెల్లబలంలోని ఏ జంతువూ తన పుట్టుగడిలోంచి ఆ తొలి ఎత్తువల్ల బయటకి కదిలే అవకాశంలేదు. మన తొలి ఎత్తువల్ల మన నల్లమంత్రికి నాలుగు బ మూలగళ్ళూ నల్లగడి శకటుకు అయిదు బమూలగళ్ళూ స్వాధీన మయ్యాయి. మన ప్రత్యర్థి రెండో ఎత్తు ఏం వేశాడో 48వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-48

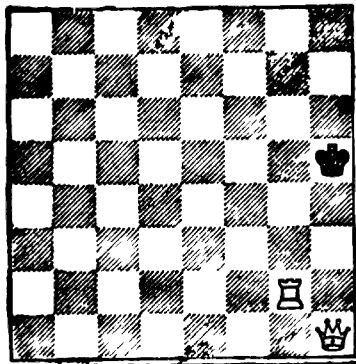
పై బొమ్మలో తెల్లబలం ఆటగాడు తనరాజు పక్కనున్న గుర్రం ముందు బంటుని రెండు గళ్ళు ముందుకు తోశాడు. (పుట్టుగడిలో వున్న బంటుని ఒకగడి గాని, రెండు గళ్ళు గాని నడపవచ్చునన్న ప్రాథమిక సూత్రం జ్ఞాపకం చేసుకోండి). ఈ యెత్తువల్ల తెల్లబలం ఆటగాడు సాధించిం దేమీలేదు గానీ అతని ఆట తక్షణం కట్టించే అవకాశం మనకి ఇచ్చాడు. ఒకే ఒక యెత్తువేసి 'రాజు!' అని బెదిరించి 'ఆటకట్టు!' అని మనం చెప్పగలం 49వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-49

మన మంత్రిని రాజు పక్కనున్న ఏనుగు వరసలోని అయిదో గడిలోనికి కదిలించి తెల్లరాజుమీద పగ తెచ్చాం. ఆ తెల్లరాజు ఇంకో గడిలోనికి తప్పుకోలేదు. ఏ కాయనీ మన మంత్రి పగలో అడ్డం వేయలేదు. తెల్లరాజు ఆట కట్టింది—మన ప్రత్యర్థి ఆట కట్టింది. దీన్ని ఇంగ్లీషులో 'ఫూల్సుమేట్' అంటారు. తెలివితక్కువ దద్దమ్మ తప్పించి ఎవడూ మూడో ఎత్తులో ఓడిపోడు; అర్థంలేని తొలి యెత్తులు వేయడు.

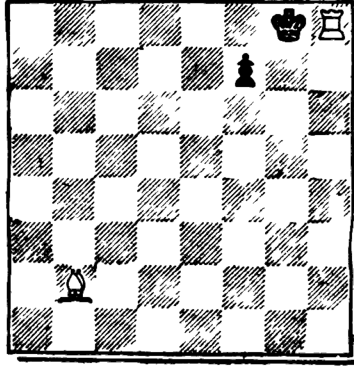
ఇంత సులభంగా మూడే మూడు ఎత్తులలో గాని ఒకే ఒక్క జంతువుతో గాని అవతలి రాజు ఆటను కట్టించడం సాధారణంగా జరగదు. శత్రురాజుకి 'షా' చెప్పి ఆట కట్టాలంటే మన జంతువులు రెండు మూడింటిని జోడించాలి. 50వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-50

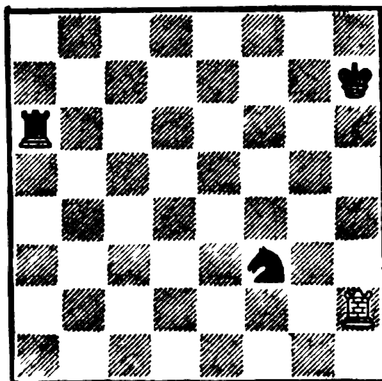
తెల్లమంత్రి నల్లరాజుకు 'షా' చెప్పడం, ఆటకట్టు చేయడం జరిగింది. నల్లరాజు తన ఏనుగు నిలువు వరసలో ఏ గడిలోకి వెళ్ళినా మంత్రి పగ ఉంటనే ఉంది. పోనీ ఎడమపక్కకు గుర్రం నిలువు వరస

లోనికి వెళ్తే తెల్ల ఏనుగు పగ ఆ రాజు కదలందగ్గ మూడు గళ్ళమీదా ఉంది. తెల్లబలంలో మంత్రి ఏనుగుల ఉమ్మడి శక్తి వల్ల నల్లరాజు ఆట కట్టింది ఇప్పుడు 51వ బొమ్మ చూడండి.



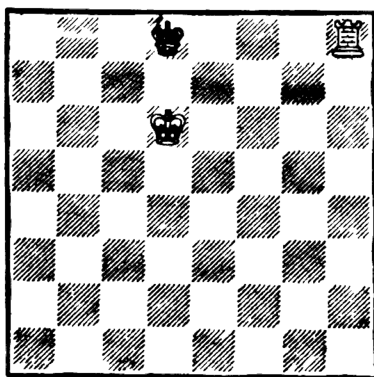
బొమ్మ-51

పై బొమ్మలో తెల్ల ఏనుగు తన ఎనిమిదో గడిలోకి వెళ్ళి నల్ల రాజుకు 'షా' చెప్తుంది. ఆ ఏనుగుకు కాపుగా తెల్లమంత్రి వైపు గుర్రపు వరసలోని రెండో గడిలో శకటు ఉంది. అందుచేత నల్లరాజు తెల్ల ఏనుగును చంపలేదు ఏ గడిలోకి తప్పుకొన్నా శత్రు-పగలోనికే వెళ్ళడం అవుతుంది. ఈ ఉదాహరణలో తెల్లబలంలోని ఏనుగూ శకటూ కలిసి నల్లరాజు ఆట కట్టాయి. ఇప్పుడు 52వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-౫౨

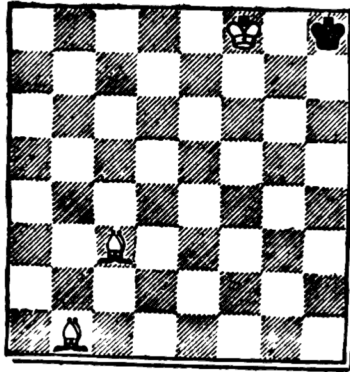
పై బొమ్మలో తెల్ల ఏనుగు నల్లరాజుకి 'షా' చెప్తుంది. అయితే ఈ ఏనుగుకు సాయంగా మరే తెల్లబలంలోని జంతువూ కనబడదు. నల్లరాజు పగ ఉన్న గదిలోంచి తప్పుకోవచ్చు లేదా తన గుర్రంతో తెల్ల ఏనుగును చంపవచ్చు. అదీ కాకపోతే తన ఏనుగును అడ్డం వేయవచ్చు ఎదుటి రాజును 'షా' అనేటప్పుడు కనీసం తన బలంలోని రాజైనా తనకు సాయంగా ఉంటేనే ఏ జంతువైనా ప్రత్యర్థి ఆటను కట్టడానికి వీలుంటుంది. 53వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-53

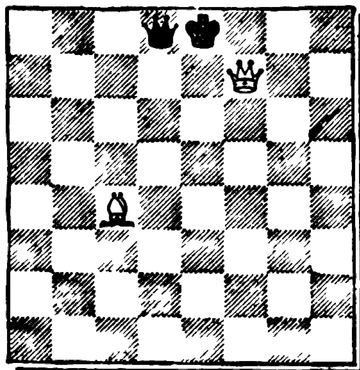
ఈ బొమ్మలో తెల్ల ఏనుగు ఎనిమిదవ గడిలో నల్లరాజుకు 'షా' చెప్తోంది. నల్లరాజు ఆ అడ్డవరసలో ఏ గడిలోకి తప్పుకోలేదు. పోనీ తానున్న గడికి ఐమూల గళ్ళలోనికిగానీ కింద గడిలోనికిగానీ వెళ్ళలేదు. తెల్లరాజు ఆ మూడు గళ్ళమీద పెత్తనం చెలాయిస్తున్నాడు.

ఇంకొన్ని 'కట్టెత్తులు' పరిశీలిద్దాం, 54వ బొమ్మ చూడండి.



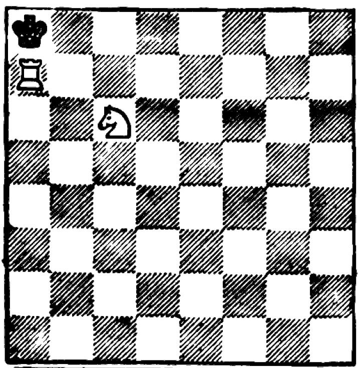
బొమ్మ-54

పైబొమ్మలో రెండు తెల్ల శకట్లూ తెల్లరాజూ కలిసి నల్లరాజు ఆట కట్టేశారు నల్లగడిలో శకటు షా చెప్పింది. తెల్లగడిలో వున్న శకటు నల్లరాజు కిందకి ఒకగడి దిగకుండా ఆ గడిమీద పగపట్టి ఉంది. నల్లరాజు ఎడమ పక్క ఒక గడి కదలడానికి వీలులేకుండా దానిపక్క గడిలో తెల్లరాజు ఉన్నాడు. ఈ ఉదాహరణ తర్వాత 55వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-55

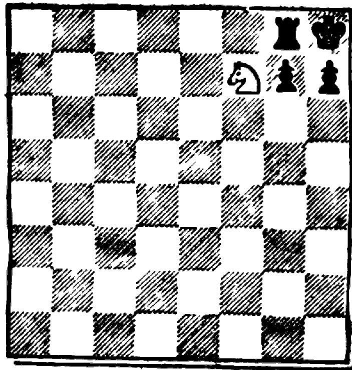
పైబొమ్మలో తెల్లమంత్రి 'షా' చెప్తూంది నల్లరాజు ఆ మంత్రిని చంపడానికి వీల్లేకుండా తెల్లశగటు తెల్లమంత్రికి కాపు ఉంది నల్లరాజు ఎడమ పక్కకి తప్పుకొనడానికి అవకాశం లేకుండా ఆ గదిలో నల్ల మంత్రే ఉంది. ఇప్పుడు 56వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-56

ఈ బొమ్మలో తెల్లఏనుగు నల్లరాజుకి 'షా' చెప్తూంది. తెల్ల గుర్రం ఆ ఏనుగుకు కాపుగా వుంటూనే ఆ రాజుకి కుడి పక్కనున్న గడిమీద పెత్తనం వహిస్తోంది. నల్లరాజు కట్టు అయ్యాడు.

ఇంకొక ఉదాహరణతో ఈ ప్రకరణం ముగిద్దాం. 57 వ బొమ్మ చూడండి.



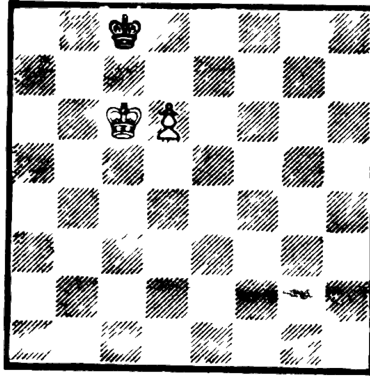
బొమ్మ-57

పైబొమ్మలో తెల్ల గుర్రం 'షా' చెప్తూంది. నల్లరాజు కదలడానికి గడిలేదు. తన జంతువులే తనకు ఊపిరి సలపనివ్వకుండా అడ్డుగా ఉన్నాయి. ఈ పరిస్థితిలో 'షా' చెప్పి ఆట కట్టడాన్ని ఇంగ్లీషులో 'స్మాదర్డ్ మేట్' అంటారు. 'స్మాదర్' అనే క్రియకు గుక్క తిప్పుకోనివ్వక పోవడం, ఊపిరి సలప నివ్వక పోవడం అనే అర్థాలున్నాయి. గుర్రంతో 'షా' చెప్పడానికి తెలుగులో "వేసిరాజు" అంటారు. ఇది పారిభాషిక పదం ఇలాంటి పదాలు ఎన్నో ఉన్నాయి.

5

చదరంగం : పారిభాషిక పదాలు

గుర్రంతో 'షా' చెప్తే దాన్ని 'వేసిరాజు' అంటారని వెనుకటి ప్రకరణంలో తెలుసుకొన్నాం తెలుగులో 'తోసిరాజు', 'తెరచిరాజు' అనే పదాలు కూడా ప్రచారంలో ఉన్నాయి బంటుతో 'షా' చెప్పినపుడు దాన్ని తోసిరాజు అంటారు. 58వ బొమ్మ చూడండి.

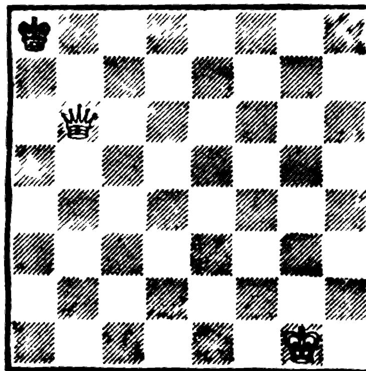


బొమ్మ-58

పై బొమ్మలోని తెల్లబంటుని ఒక గడి ముందుకు తీసి 'షా' చెప్పామనుకోండి. దీన్ని తోసిరాజు అంటారు. అప్పుడు నల్లరాజు తన మంత్రి పుట్టు గడిలోనికి వెళ్ళిందనుకోండి. తెల్లరాజు తన బంటు పూర్వ

మున్న గదిలోనికి అంటే తెల్లమంత్రి నిలువు వరసలోని ౬వ గదిలోకి వెళ్ళిందనుకోండి, నల్లరాజు రూల్సు ప్రకారం కదలడానికి అనువైన గదే లేదు. ఒక రాజు కదలడానికి గది లేకపోతే, ఎత్తువేయడానికి ఆ రాజుకి మరే కాయ లేకపోతే దాన్ని తెలుగులో 'తట్టు' అంటారు. ఇంగ్లీషులో 'స్టేల్ మేట్' అంటారు. ఇప్పుడు ఆట 'సమం' అయిందన్న మాట. దీనినే ఇంగ్లీషులో 'డ్రా' అంటారు. ('తట్టు' అయితే అన్నీ 'డ్రా' అవుతాయిగానీ 'డ్రా' చేయడానికి ఒక్క 'తట్టు' పొజిషనే ఏర్పడక్కర్లేదు. ఏయే పరిస్థితుల్లో ఆట 'డ్రా' అవుతుంటో ముందు ముందు వివరిస్తాను.)

పై ఉదాహరణకన్నా ఇంకా సూటిగా 'తట్టు' పొజిషన్ ఎలా ఉంటుందో చూపెట్టే మరొక బొమ్మను కింద చూడండి



బొమ్మ-౫౯

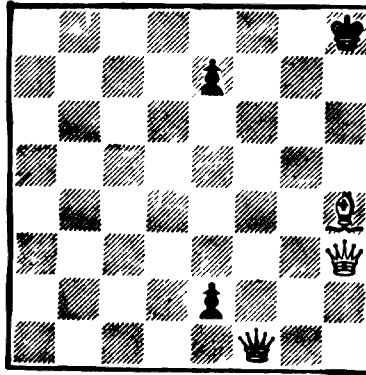
పై బొమ్మలో నల్లబలం ఆటగాడు ఎత్తు వేయాలనుకోండి. తన రాజును తప్ప మరిదేన్నీ కదిలించడానికి నల్లబలంలో ఇంకో బంటువే

పలకమీద లేదు. రాజుని కిందకు గాని పక్కకు గాని ఒక గడి కదలిస్తే తెల్లమంత్రి పగలోనికి ఆ రాజు వస్తాడు. రాజుని పగలోనికి నడప కూడదనేది చాలా ముఖ్యమయిన నియమం. నల్లరాజుకు ఏ ఎత్తు వేసే అవకాశం లేదు కనుక 'తట్టు' పరిస్థితి ఏర్పడింది. నల్లబలంలో కనీసం ఇంకో కాయ ఉందనుకోండి. దాన్ని కదపలేని స్థితి అయితే అప్పుడూ తట్టే. ఈ సంగతిని ఈ క్రింది బొమ్మ వివరిస్తుంది.

బొమ్మ-60

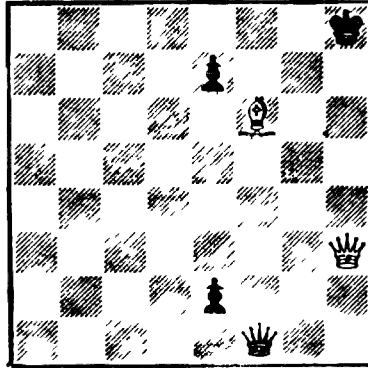
పై బొమ్మలో నల్లబలం ఆటగాడిదే ఎత్తు, ఒక బంటు ఉన్నా దానికి అడ్డంగా తెల్లబంటు ఉంది. అందుచేత దాన్ని కదపలేరు. రాజును ఎడమపక్క ఒక గడిలోనికి కదుపుదామంటే దానిమీద తెల్లగుర్రపు పగ వుంది. కిందనున్న ఏ రెండు గళ్ళలోనికో దిగుదామంటే తెల్ల రాజును రాసుకోవలసి వస్తుంది. చదరంగంలో ఒక రాజు పక్క ఇంకో రాజు ఎట్టి పరిస్థితిలోనూ ఉండకూడదు.

'వేసిరాజు' 'కోసిరాజు'ల తర్వాత తెలుగులో బహుళ ప్రచారం పొందిన పారిభాషిక పదం 'తెరచిరాజు' విశ్వనాథ సత్యనారాయణగారు ఈ పేరుతో ఒక నవల రాశారు. ఎదుటి రాజుకి మన జంతువు పగకి మధ్య మన కాయే ఒకటి అడ్డంగా ఉండే ఆ అడ్డాన్ని తెరచి, 'రాజు' అని చెప్పడాన్నే తెరచిరాజంటారు. 61వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ—61

పై బొమ్మలో తెల్లమంత్రి ముందు తెల్లశగటు ఉంది. తెల్లబలం ఆటగాడిదే ఎత్తువేసే అవకాశం. అయితే శగటును కదిలించి మంత్రితో 'తెరచిరాజు' అనవచ్చు. 62వ బొమ్మ చూడండి.

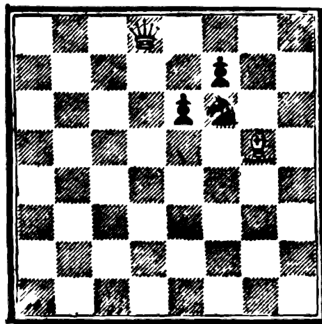


బొమ్మ–62

తెల్లశగటును పైబొమ్మలో రాజువైపు శగటు తాలూకు నిలువు వరసలోని ఆరవ గడిలోనికి నడిపించాం ఇప్పుడు అడ్డాన్ని తెరచి మంత్రితో నల్లరాజుకు 'షా' చెప్పాము. దీన్ని 'తెరచిరాజు' అంటారు పైబొమ్మలో శగటుకూడా నల్లరాజుని 'షా' అంటూంది. ఇప్పుడు తెల్ల మంత్రీ తెల్లబలంలోని నల్లగళ్ళ శగటూ ఏక కాలంలో 'షా' చెప్తున్నాయి. కనుక దీనిని ఇంగ్లీషులో 'డబుల్ చెక్' అంటారు తెలుగులో 'జమిలి-షా' అనే పేరును మనం వాడుకోవచ్చును.

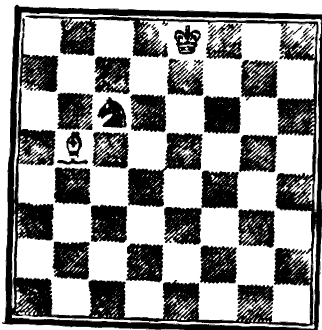
ఈ ఉదాహరణలో మన జంతువుని 'తెరచిరాజు' అని చెప్పడాన్ని వివరించాను. ఎదుటి పక్షం వాళ్ళ కాయలు కదిలితే రాజుగాని ఇతర పెద్ద జంతువులు గాని ప్రమాదంలో పడితే అలా కదలడానికి అవకాశం లేని కాయలు 'తెరవు' లో ఉన్నాయంటారు. దీన్నే ఇంగ్లీషులో 'పిన్' అంటారు. ఆ కాయ పెద్దకాయకు అంటుకు పోయిందన్నమాట. 63వ బొమ్మ చూడండి.

(4)



బొమ్మ-౬౩

పై బొమ్మలోని నల్లగుర్రం 'తెరవు' లో ఉంది దాన్ని కదిలిస్తే తెల్లశకటు నల్లమంత్రిని చంపెయ్యవచ్చు. నల్లబలం ఆటగాడు తన మంత్రి పోయినా ఫరవాలేదనుకొంటే తన గుర్రాన్ని కదిలించవచ్చు. కిందనున్న ౬౪వ బొమ్మలో మాత్రం అటువంటి అవకాశం లేదు.

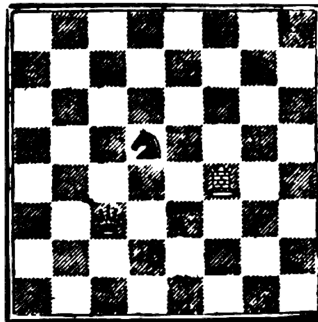


బొమ్మ-౬౪

పై బొమ్మలోని నల్లగుర్రం తెరవులో ఉండడమేకాక కదలలేని స్థితిలో ఉంది. కదిలితే నల్లరాజు శకటు పగలో తక్షణం పడి ఓడిపోతాడు.

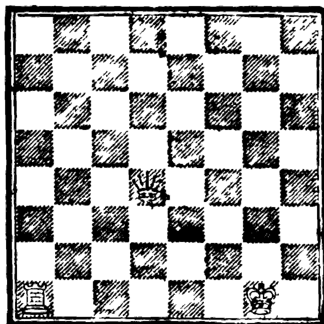
మన జంతువుల అడ్డు తొలగించి 'షా' చెప్తే దాన్ని తెరచిరాజు అంటాం. ఎదుటి వాళ్ళ జంతువులను మన దాడికి అడ్డంగా తెస్తే వాటిని తెరవులో పెడతాం.

రెండు జంతువులు ఎదుటి రాజుకు 'షా' చెప్పినప్పుడు దాన్ని 'డబుల్ చెక్' అంటే, రెండు జంతువులపై ఏక కాలంలో ఒక కాయ పగ పడితే దాన్ని ఇంగ్లీషులో 'ఫోర్క్' అంటారు.



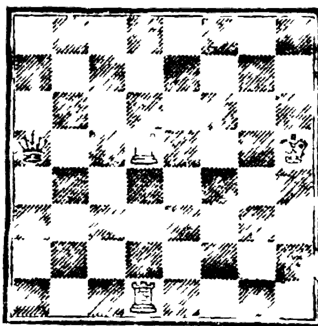
బొమ్మ-౬౫

పై బొమ్మలో నల్లగుర్రం ఏకకాలంలో తెల్లమంత్రి మీదా, తెల్ల ఏనుగు మీదా పగ పడుతూంది. దీన్ని గుర్రం ఫోర్క్ అంటారు ఏదైనా ద్విగుణీకృత మైతే అచ్చతెలుగులో దాన్ని ఇబ్బడి, ఇమ్మడి, జంట, దంట, దుగ, జమిలి, రెట్టి, ఇనుమడి అనే పేర్లతో పిలుస్తారు 'ఫోర్క్' అనే ఇంగ్లీషు మాటకు 'ముక్కగరిట' అనే పేరున్నా మనం 'ఇబ్బడి' అనే తర్జుమాతోనే ఈ పారిభాషిక పదాన్ని అనువదించుకో వచ్చును. గుర్రం లాగే ఇతర జంతువులు కూడా ఏకకాలంలో రెండు జంతువులపై దాడి చేయవచ్చును. ౬౬వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-66

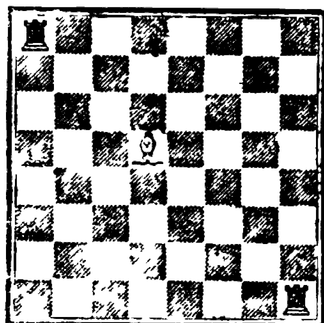
పై బొమ్మలో తెల్ల శకటు రెండు నల్ల ఏనుగులపై 'ఇబ్బడి' దాడి చేస్తోంది. ఏనుగు కూడా రెండు జంతువులను ఏక కాలంలో దాడి చేయగలదు. 67వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-67

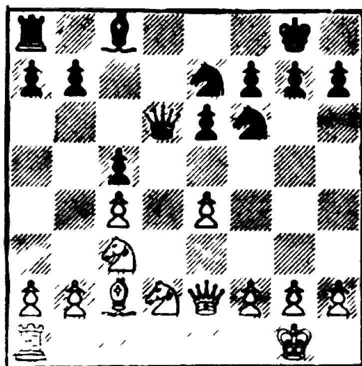
పై బొమ్మలో అయిదవ వరసలో ఉన్న తెల్ల ఏనుగు నల్లరాజుకు 'షా' చెప్తూనే నల్లమంత్రిపై దాడి చేస్తూంది. నల్లమంత్రి ఆ ఏనుగుని చంపేస్తే ఆ మంత్రిని అడుగు వరసలో ఎడమనుంచి నాలుగో గదిలో ఉన్న తెల్ల ఏనుగు చంపేసి మళ్ళా నల్లరాజుకు 'షా' చెప్పగలదు.

మంత్రి కూడా ఏకకాలంలో రెండు జంతువులపై దాడి చేయగలదు. 68 వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ–68

పై బొమ్మలో నల్లమంత్రి తెల్లరాజుకు 'షా' చెప్తూనే తెల్ల ఏనుగుపై దాడి చేస్తుంది. ఇప్పుడు దాడి ఏ జంతువు చేసినా అది శక్తివంతమే. బంటు కూడా ఇప్పుడు దాడి చేయగలదు. ఇది ఇంకా శక్తివంతం. 69 వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ–69

తెల్లమంత్రి ఈ బొమ్మలో ఉన్న వరసలోని తెల్లబంటుని ఒక గడి ముందుకు తోశామనుకోండి. అది నల్లమంత్రి మీదా నల్లగుర్రం మీద ఒక్కసారి దాడి చేస్తుంది. నల్లబలంలోని ఏదో ఒక జంతువు చావక తప్పదు. తెల్లబంటు వగలోంచి నల్లమంత్రి తప్పుకొంటే నల్లగుర్రాన్ని తెల్లబంటు చంపేస్తుంది. ఒక సాధారణమైన బంటుతో పెద్ద జంతువుని చంపటం లాభదాయకమే.

6

చదరంగం- విలువలు; ప్రమోషన్లు

వెనకటి ప్రకరణంలో బంటుతో గుర్రాన్ని చంపగలగడం లాభదాయకమని చెప్పుకొన్నాం. అంటే బంటుకన్నా గుర్రం విలువైనదన్న మాట. ఎంత విలువైనదన్న ప్రశ్న రాకమానదు. బలగంలోని ఏ కాయకు ఎంత విలువ? ఏది అన్నిటికన్నా చాలా విలువైనది? ఇటువంటి ప్రశ్నలు కూడా ఉదయిస్తాయి.

నిజజీవితంలో ఒక పటాలాన్నే తీసుకొనండి. సర్వసాధారణమైన 'సిపాయి' కన్నా సర్వసైన్యాధిపతి హోదా కొన్ని వందల రెట్లు ఎక్కువ. చదరంగంలో కూడా బంటు విలువ తక్కువే. బంటుతో సరిపోల్చినప్పుడు మిగతా కాయల విలువలు ఎలా ఉంటాయో పరిశీలిద్దాం. ఏ బంటుకైనా ఒక్కటే ఒక్క 'పాయింటు' విలువ ఉన్నదనుకోండి. అప్పుడు తులనాత్మకంగా మిగతా కాయల విలువలు ఇలా ఉంటాయి.

బంటు	1 పాయింటు
గుర్రం	3 పాయింట్లు
శకటు	3 పాయింట్లు
ఏనుగు	5 పాయింట్లు
మంత్రి	9 పాయింట్లు

రాజుకు ప్రత్యేకంగా ఇన్ని పాయింట్లు అని చెప్పక్కర్లేదు. అన్ని పాయింట్లూ రాజువే. రాజు లేకపోతే ఆటే లేదు. కర్ణుడు లేని భారతంలాగ రాజు లేని చదరంగమే ఉండదు.

ఏ రంగు బలంలోనైనా ఎనిమిదే బంట్లు ఉంటాయి. అయినా మంత్రికి తొమ్మిది బంట్ల విలువను శాస్త్రకారులు ఇచ్చారంటే ఆ కాయ ఎంత విలువైనదో చెప్పకనే చెప్తున్నా రన్నమాట.

కాయల్లో మంత్రులనూ, ఏనుగులనూ పెద్ద జంతువులనీ, గుర్రాలనూ, శకట్లనూ చిన్న జంతువులనీ అంటారు

బంటుతో ఏ జంతువును చంపగలిగినా లాభసాటే.

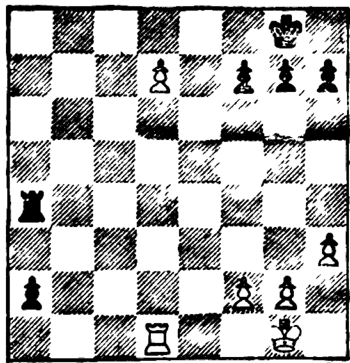
మన గుర్రంతో ఎదుటి గుర్రాన్ని చంపినా, ఎదుటి శకటుని చంపి, ఆ చంపడంలో మన గుర్రాన్ని పోగొట్టుకున్నామనుకోండి. ఈ జంతువుల విలువలు సమానం కాబట్టి దీనిని ఇంగ్లీషులో 'ఈక్వెల్ ఎక్స్చేంజ్' అంటారు దీన్ని అనువదించాలంటే 'సమాన సంహారం' అని శిష్ట సమాసాన్నో లేక 'సమవధం' అనే సంకర సమాసాన్నో సృష్టించుకోవాలి

మన గుర్రంతోగాని శకటుతోగాని ఎదుటి పక్షంలోని మంత్రినో ఏనుగునో చంపగలిగితే తర్వాత ఎత్తులోనే మన గుర్రంగాని శకటుగాని పోయినా ఫరవాలేదు. మూడు పాయింట్ల విలువ గల చిన్న జంతువుతో తొమ్మిది పాయింట్ల మంత్రినో, అయిదు పాయింట్ల ఏనుగునో చంపడం చాలా లాభసాటి.

ఎదుటి పక్షంలోని మూడు బంట్ల కోసం మన గుర్రాన్నో శకటునో ఎర వేశామనుకోండి. అప్పుడు లాభనష్టాలు సమానమై ఇబ్బంది ఉండదు.

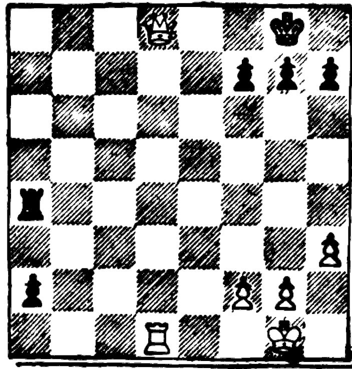
తాత్కాలికంగా తక్కువ విలువగల చిన్న జంతువుకోసమో బంటుకోసమో ఎక్కువ విలువగల మన కాయ నొకదాన్ని బలిచేశా మను కోండి. దాన్ని ఇంగ్లీషులో 'శాక్రిఫైస్' అంటారు. తర్వాత రెండు మూడె త్తులలో ఎదుటివాళ్ళ ఆటను కట్టించేటప్పుడుగానీ లేక ఎదుటివాళ్ళ పెద్ద జంతువుల్లో ఏదో ఒకదాన్ని కబళించగల స్థితిలోనికి మనకాయ వస్తేగాని ఈ 'బలి'కి అర్థం ఉండదు. మూడు నాలుగు ఎత్తులను ముందే ఊహించు కొని మన ఊహలకు అనుగుణంగానే ఎదుటివాళ్ళు ఎత్తులు వేయక తప్పని పరిస్థితిలో ఏ 'శాక్రిఫైస్' చేసినా అర్థ ముంటుంది.

బలగంలో అన్ని కాయలలోనూ బంటుకు చాలా తక్కువ విలువ కదా అని బంట్లను అనవసరంగా పోగొట్టుకొనడం అవివేకం. కొన్నేళ్ళ సర్వీసు చేసిన సిపాయికి ప్రమోషను రాక తప్పదు కదా. అలాగే పుట్టుగడి నుంచి పురోగమించి సిలువ వరసల్లోని ఎనిమిదోగడిని చేరుకొన్న బంటు, కావాలంటే అమాంతంగా మంత్రియై మార్చుంటుంది 70వ బొమ్మ చూడండి



బొమ్మ-70

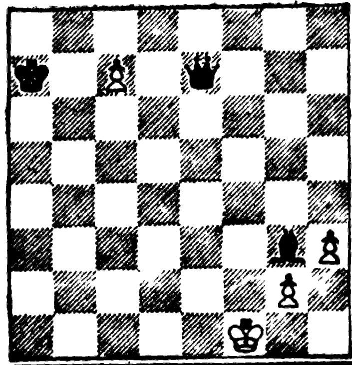
ఈ బొమ్మలోని తెల్లబంటు తన మంత్రి నిలువు వరసలోని ఏడవ గడి ఇప్పటికే చేరుకొని ఉంది. ఎత్తు తెల్లబలానిదైతే ఆ బంటుని ఎనిమిదో గడిలోనికి తోసి మంత్రిని చేసుకోవచ్చు. అప్పుడు పొజిషను ఈ క్రింది బొమ్మలోలాగా ఉంటుంది.



బొమ్మ-71

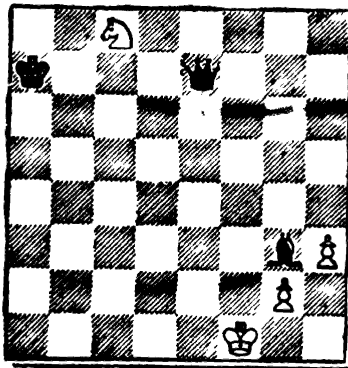
తెల్లబంటు మంత్రిగా మారి నల్లరాజుకు 'షా' చెప్పడమేకాక 'ఆటకట్టు' అంటూంది. ఎనిమిదో గడిని చేరుకొన్న బంటు ఎంత శక్తివంతమో ఈ ఉదాహరణ వివరిస్తోంది.

ఎనిమిదో గడికి చేరుకొన్న బంటుని విధిగా మంత్రినే చేయనక్కర లేదు. ఏ చిన్న జంతువునైనా పెద్ద జంతువునైనా మన అవసరానికి తగినట్టుగా ప్రమోషన్ ఇచ్చి మార్చవచ్చు. ఈ ఉదాహరణ చూడండి.



బొమ్మ-77

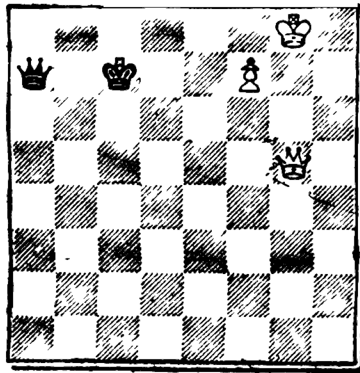
పై బొమ్మలో ఎత్తు తెల్లబలానిది. బంటును ఎనిమిదో గడికి చేర్చి మంత్రిని చేసుకున్నందువల్ల ఏం ప్రయోజనం లేదు. దీనికి జవాబుగా నల్ల మంత్రి తెల్లరాజు యొక్క పుట్టు గడిలోకి వచ్చి తన శకటు కాపుతో 'షా' చెప్పి తెల్లబలం ఆట కట్టించేస్తాడు. అందుచేత ఆ ప్రమాదం తప్పాలంటే ఎనిమిదో గడికి చేర్చిన బంటుని మంత్రికి బదులుగా గుర్రాన్ని చేస్తే చాలా లాభం వుంటుంది. ఆ బంటు గుర్రమయ్యాక పరిస్థితి ఎలా ఉంటుందో కింద బొమ్మలో చూడండి.



బొమ్మ-78

ఇందులో గుర్రం ఇబ్బడి దాడి చేస్తోంది. ఒక వైపు నల్ల రాజుకి 'షా' చెప్పి నల్లమంత్రిని తరువాత ఎత్తులో కబళించ గలుగుతుంది.

అవసరాన్ని బట్టి ఎనిమిదో గడిని చేరుకున్న బంటును, మంత్రిగా, ఏనుగుగా, శకటుగా, గుర్రంగా మార్చుకోవచ్చును. మన బలగంలో అసలు మంత్రి ఇంకా ఆటలోనే వున్నా పరవాలేదు. మరో మంత్రిని మనం నియమించుకోవచ్చు. అసలు మంత్రికి ఈ మంత్రేం తీసిపోదు. కింది ఉదాహరణ చూడండి.

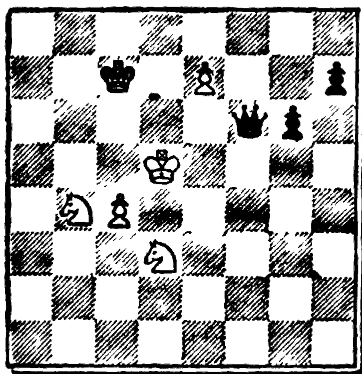


బొమ్మ-74

తెల్ల బంటుని ఒక గడి ముందుకు తోసి రెండో మంత్రిని చేసుకోవచ్చు. రెండు తెల్ల మంత్రుల ఉమ్మడి బలంతో ఒకే ఒక నల్ల మంత్రిని ప్రతిఘటించి ఆట గెలవ వచ్చును.

పలకమీద ఒకే రంగు గల రెండు మంత్రులే కాదు. మూడు మంత్రులు నాలుగు మంత్రులు కూడా ఉండవచ్చును. మన రంగు బంట్లు

ఎన్ని ఎనిమిదో గడి చేరుకుంటే అన్ని మంత్రులు ఈ అంతర్జాతీయ విధానంలో పలకమీదకు రాగలవు. మంత్రులే కాదు, ఇతర బంటువుల సంఖ్యలో కూడా పరిమితి లేదు, 75 వ బొమ్మ చూడండి.

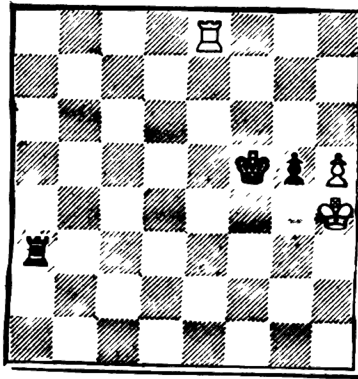


బొమ్మ-75

ఏడో గడిలో ఉన్న తెల్లబంటుని ముందుకు తోసి ఏ బంటువుని చేస్తే లాభమో ఆలోచించండి. రెండు తెల్లగుర్రాలు బల్లమీద ఉంటున్నప్పటికీ ఈ బంటుని మంత్రిగా మార్చకుండా గుర్రాన్ని చేస్తే చాలా లాభం ఆ గుర్రం నల్లరాజుకి 'షా' చెప్తూనే నల్లమంత్రిపై దాడి చేస్తుంది నల్లరాజు తప్పుకోగానే నల్లమంత్రిని చంపేస్తుంది. ఎదుటి పక్షం వాళ్ళ మంత్రి పోయాక ఆ మంత్రికి సమానమైన పాయింట్ల విలువ గల మూడు గుర్రాలు మనకుంటాయి ఒక గుర్రం విలువ మూడు పాయింట్లు, మూడు గుర్రాల విలువ తొమ్మిది పాయింట్లు. ఒక మంత్రి విలువ కూడా తొమ్మిది పాయింట్లే.

పుట్టుగడిలో ఉంటే బంటు విలువ ఒక పాయింటే గాని ఎనిమిదో గడి చేరుకుంటే అది ఎంత శక్తివంతమవుతుందో ఈ ఉదాహరణలన్నీ విశదం చేస్తున్నాయి.

పుట్టుగడిలో ఉన్న బంటు ఆటగాడి ఇష్టాన్ని బట్టి ఒక గడిగాని రెండు గళ్ళుగాని ముందుకు జరగవచ్చునని మొదట్లోనే చెప్పుకున్నాం. పుట్టుగడినుంచి బంటు రెండు గళ్ళు ముందుకు వెళుతున్నప్పుడు అది ఎదుటి పక్షంలోని బంటు పగ గల గడిని దాటుకుని వస్తే ఎదుటి పక్షం వారు వాళ్ళ ఇష్టాన్ని బట్టి 'ఎన్‌పాసె చంపు' చంపవచ్చునని చెప్పుకొన్నాం. కొన్ని సందర్భాల్లో ఈ [redacted]ప్పనిసరి అవుతుందని కూడా చెప్పుకొన్నాం ఆ సందర్భాలు ఏమిటో చూద్దాం. 76వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ–76

పై బొమ్మలో నల్లబంటు తన పుట్టుగడిలోంచి రెండు గళ్ళు ముందుకు వచ్చి తెల్లరాజుకి 'షా' చెప్తూంది. తెల్లరాజు వేరే ఏ గడికి కదలలేదు కింద అడ్డవరసంతా నల్ల ఏనుగు పగబట్టి ఉంది. తెల్లరాజు ఎడమపక్క ఒక గడి జరగడానికి వీల్లేకుండా నల్లరాజు ఉన్నాడు. నల్ల బంటు రెండు గళ్ళు జరిగి 'షా' చెప్పింది కనుక అలా జరుగుతున్నప్పుడు తెల్లబంటు పగ ఉన్న గడిని దాటింది కనుక, రాజు 'షా' నుండి తప్పుకో

దానికి వేరే ఎత్తులేదు కనుక తెల్లబంటు ఆ నల్లబంటుని విధిగా 'ఎన్‌పాసే చంపుడు' చంపాలి.

ఈ ఉదాహరణలు ఇస్తూ వీటిని వివరిస్తున్నప్పుడు 'నల్లబంటు తన పుట్టుగడి నుంచి రెండుగళ్ళు ముందుకు వచ్చి షా చెప్తూంది' అంటూ ఒక వాక్యానికి వాక్యమే రాసి చెప్పడం మీరు గమనించి ఉంటారు. ప్రతి ఎత్తునీ ఇంత వివరణాత్మకంగా వ్యాఖ్యాన రూపంలో రాయక్కర్లేదు. కొన్ని సంకేతాలతో రాయవచ్చు. పై ఎత్తునే చదరంగపు లిపిలో ఇలా లిఖిస్తారు.

1. ...బ–రా.గు 4
2. బ×బ (ఎన్ పా)

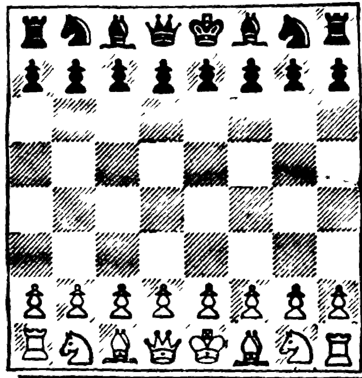
తొలి ఎత్తు దగ్గర్నుంచి ఆఖరి ఎత్తుదాక ఆటంతటినీ ఇంత సులభంగా లిఖించవచ్చు. పై సంకేతాలను కొద్దిగా వివరిస్తాను. '...బ—రా. గు 4' అంటే "నల్లబంటు తన రాజు గుర్రపు నిలువు వరసలో 4వ గడికి జరిగింది" అని ఈ పొడి అక్షరాలు చెప్తున్నాయి. 'నల్ల' అనే విశేషణం ఎక్కడా పొడి అక్షరాలలో కనబడదే అని బాధపడకండి. మూడు ఫుల్‌స్టాపుల తరువాత రాసిన ఏ ఎత్తయినా నల్లబలం ఎత్తే. దీనికి జవాబుగా బంటును బంటు 'ఎన్ పాసే'లో చంపింది అనే పొడి అక్షరాల వివరణ ఉంది.

చదరంగం ఆటని ఎలా రాస్తారో ఎలా చదువుతారో వచ్చే ప్రకరణంలో చెప్తాను.

7

ఎత్తులు రాయడం ఎలాగ ?

చదరంగం పలకలో అరవై నాలుగు గళ్ళు ఉంటాయి. ఆట మొదలుపెట్టే ముందు తెల్లబలంలో పదహారూ, నల్లబలంలో పదహారూ మొత్తం ముప్ఫయి రెండు కాయలుంటాయి. వాటిని ఎలా పేరుస్తారో ముందే గమనించాం. ఈ కాయలలో ప్రతి ఒక్కదానికీ ప్రత్యేకమైన పేరు ఉంది. ఆ పేర్లకు పొడి అక్షరాలు నిర్ణయించుదాము.



బొమ్మ-77

ఎడమ ప్రక్కనుంచి చెప్పుకొంటూ వస్తే ఏ కాయకు ఏ ప్రత్యేకమైన పేరో, ఏ పొడి అక్షరాలతో దానిని సూచిస్తారో చూడవచ్చు. బంట్లకు కూడా ప్రత్యేకమైన పేర్లూ పొడి అక్షరాలూ ఉంటాయి.

కాయ పేరు		వాటి ముందున్న బంట్ల పేర్లు	
మంత్రి ఏనుగు	మ. ఏ	మంత్రి ఏనుగు బంటు	మ. ఏ. బ
మంత్రి గుర్రం	మ. గు	మంత్రిగుర్రం బంటు	మ. గు. బ
మంత్రి శకటు	మ. శ	మంత్రి శకటు బంటు	మ. శ. బ
మంత్రి	మ.	మంత్రి బంటు	మ. బ
రాజు	రా.	రాజు బంటు	రా. బ
రాజు శకటు	రా. శ	రాజు శకటు బంటు	రా. శ. బ
రాజు గుర్రం	రా. గు	రాజు గుర్రం బంటు	రా. గు. బ.
రాజు ఏనుగు	రా. ఏ	రాజు ఏనుగు బంటు	రా. ఏ. బ

తెల్ల బలంలోనూ నల్ల [illegible] పరస్పరం ఎదురుగా ఉంటారు. తెల్లబలానికి నల్లబలానికి ఈ పేర్లూ పొడి అక్షరాలూ ఒక్కలాగే వర్తిస్తాయి.

చదరంగం పలకలో ఎనిమిది నిలువు [illegible] ఉంటాయి. నిలువు వరసను ఇంగ్లీషులో 'ఫైలు' అంటారు. ఈ ఎనిమిది ఫైళ్ళలో ఒక్కొక్కదానికి ఒక పేరు ఉంది.

మంత్రి ఏనుగు ఫైలు	మంత్రి గుర్రం ఫైలు	మంత్రి శకటు ఫైలు	మంత్రి ఫైలు	రాజు ఫైలు	రాజు శకటు ఫైలు	రాజు గుర్రం ఫైలు	రాజు ఏనుగు ఫైలు

బొమ్మ-78

బలం పేర్చినప్పుడు ఏయే జంతువులు పుట్టుగళ్ళలో ఉంటాయో వాటినిబట్టి ఈ ఫైళ్ళకు ఆ పేర్లు పెట్టారు ఆట సాగుతున్నప్పుడు ఉదాహరణకు మంత్రి ఏనుగు ఫైలులో ఏనుగు లేకపోయినా దాన్ని ఆ పేరుతోనే పిలుస్తారు. ఇతర ఫైళ్ళ విషయంలో కూడా ఇది వర్తిస్తుంది.

ఎనిమిది నిలువు వరసలలాగే పలకమీద ఎనిమిది అడ్డవరసలు కూడా ఉంటాయి. (అడ్డవరసను ఇంగ్లీషులో రేంకు అంటారు) ఈ ఎనిమిది రేంకులకి ప్రత్యేకమైన పేర్లు ఉన్నాయి.

8 తెల్ల బలం ఎనిమిదో రేంకు
7
6
5
4
3
2
1 తెల్ల బలం తొలి రేంకు

బొమ్మ-79

1 నల్ల బలం తొలి రేంకు
2
3
4
5
6
7
8 నల్ల బలం ఎనిమిదో రేంకు

బొమ్మ-80

ఇప్పుడు ఫైళ్ళ పేర్లూ, రేంకుల పేర్లూ మనకు తెలిసిపోయాయి. కనుక చదరంగం లిపిని నేర్చుకోడానికి మనం సిద్ధంగా ఉన్నాం. 79 వ బొమ్మనీ 80 వ బొమ్మనీ చూడండి. తెల్లబలం రెండో

రేంకు నల్లబలం యొక్క 7వ రేంకు అయ్యింది. పలకమీద రేంకులూ ఫైళ్ళూ కలిసే వుంటాయి కనుక ఒక్కొక్క గడికి తెల్లబలం వైపునుంచి ఒకపేరూ, నల్లబలం వైపునుంచి మరొకపేరూ ఉంటాయి.

తెల్లబలం ఆటగాడు తన ఎత్తులను వేస్తున్నపుడు తనవైపు రేంకు నెంబర్లు రాసుకొంటాడు అలాగే నల్లబలం ఆటగాడు తన వైపునుంచి రేంకు నెంబర్లు రాసుకొంటాడు. ఇప్పుడు [redacted]

నల్లబలం

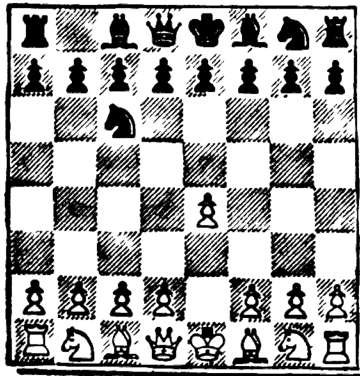
మఏ8	మగు8	[illegible]	మ8	రా 8	రాశ8	రాగు8	రాఏ8
మఏ7	మగు7	మశ7	మ 7	రా 7	రాశ7	రాగు7	రాఏ7
మఏ6	మగు6	మశ6	మ 6	రా 6	రాశ6	రాగు6	రాఏ
మఏ5	మగు5	మశ5	మ 5	రా 5	రాశ5	రాగు5	రాఏ5
మఏ4	మగు4	మశ4	మ 4	రా 4	రాశ4	రాగ 4	రాఏ4
మఏ3	మగు3	మశ3	మ 3	రా3	రాశ3	రాగు3	రాఏ3
మఏ2	మగు2	మశ2	మ 2	రా 2	రాశ2	రాగు2	రాఏ2
మఏ1	మగు	మశ1	మ 1	రా1	రాశ	రాగు1	రాఏ

తెల్లబలం

బొమ్మ-81

పై బొమ్మలోని ఒక్కొక్క గడికి అయి[redacted]పైలు రేంకుల సమ్మేళనాన్ని బట్టి ఒక్కొక్కపేరు తెల్లవైపునుంచీ నల్లవైపునుంచీ వచ్చాయి. రాజున్న పుట్టుగడిని రాజు1 (రా1) అంటారు. రాజు ఫైలులో ఉన్న బంటుగడిని రాజు2 (రా2) అని అంటారు ఈ బొమ్మలో ప్రతి గడిలో అడుగున ఉన్న పొడి అక్షరాలను అంకెనూ తెల్లబలం ఎత్తులను రాసేటప్పుడు వాడుతారు. నల్లబలం ఎత్తులను రాసేటప్పుడు తలకిందులుగా ఉన్న పొడి అక్షరాలను అంకెలనూ వాడుతారు.

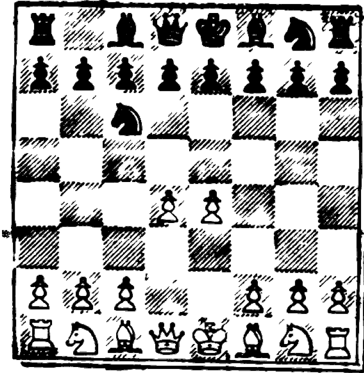
ఒక ఎత్తును రాసేటప్పుడు ఏ కాయ ఆ ఎతు వేస్తున్నదీ దాని పొడి అక్షరాన్ని రాసి తరువాత ఒక చిన్న గీత (డేష్)ను రాసి ఆ కాయ ఏగడి లోనికి వెళుతున్నదో ఆ గడి పొడి అక్షరాన్నీ అంకెనూ రాస్తాం. ఉదాహరణకు తెల్లబలం ఆటగాడు తన రాజు ముందున్న బంటును రెండుగళ్ళు ముందుకు తోస్తే అతడు 'బ—రా4' అని రాస్తాడు దీనికి సమాధానంగా నల్లబలం ఆటగాడు తన మంత్రి ముందున్న గుర్రాన్ని కదిపితే అతడు 'గు—మశ3' అని రాస్తాడు. ఇద్దరు ఆటగాళ్ళు ఈ రెండు తొలి ఎత్తులు వేశాక పలక మీద ఆ కాయలు ఇలా ఉంటాయి.



బొమ్మ-82

'1. బ—రా4' తెల్లబలం ఆటగాడు తన మంత్రి, రా.శ. బయటకు రావడానికి గాని ఆ కాయల బమూజు గళ్ళను అదుపులో ఉంచడానికి గాని వీలు కలిగించాడు. '1...గు—మశ3' అనే సమాధానంతో నల్లబలం ఆటగాడు తన మ.గు.తో నల్ల చుక్కలతో సూచించిన నాలుగు గళ్ళపై కంట్రోలు సాధిస్తున్నాడు.

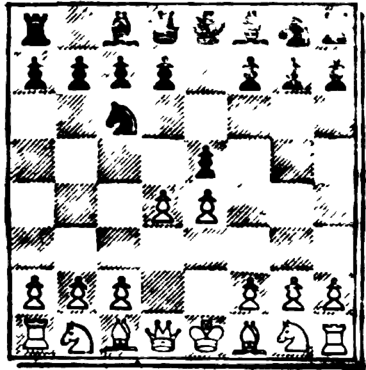
తెల్ల ఆటగాడు '2. బ—మ4' వేశాడు. అప్పుడు పలక మీద కాయలు ఇలా ఉంటాయి.



బొమ్మ-83

నల్లగుర్రం పగలోసికి 'మ.బ.' ను తెల్లబలం ఆటగాడు తోసినా తన 'మ.శ' కదలడానికి వెసులుబాటునీ తన 'మ' కి మరికొంత అవకాశాన్ని కలిగించాడు. ఇప్పుడు రెండు తెల్లబలం శగట్లముందున్న ఆటంకాలు సడలినట్లు చెప్పుకోవాలి. 'మ4' లో ఉన్న బంటుని నల్ల గుర్రం చంపితే దాన్ని తెల్లమంత్రి చంపెయ్యగలదు. ఒక్క పాయింటు విలువగల బంటుకోసం మూడు పాయింట్ల విలువగల గుర్రాన్ని ఎవడూ పోగొట్టుకోడు.

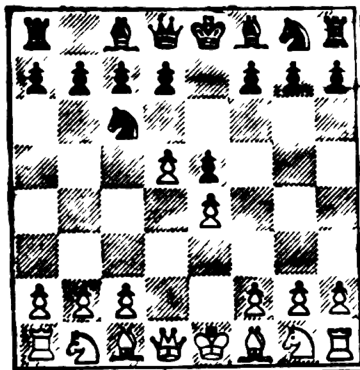
పై తెల్లబలం ఎత్తుకి నల్లబలం ఆటగాడు '2...బ-రా4' అని జవాబు చెప్పాడు. ఈ ఎత్తు వేశాక పలకలో కాయలు ఇలా ఉంటాయి:



బొమ్మ-84

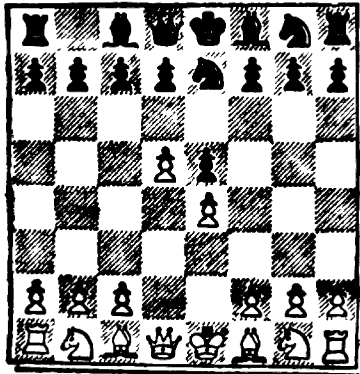
నలుపు ఇప్పుడు 'మ 4'లో వున్న బంటుమీద తన గుర్రం తోటీ, బంటుతోటీ దాడి చేస్తున్నాడు. 'మ 4'లో ఉన్న బంటుమీద బంట పగ ఉందన్నమాట. దీనికి తెలుపు ఏం సమాధానం చెప్తాడో చూద్దాం.

మ 4లో ఉన్న బంటుతో నల్లబంటుని తెలుపు చంపవచ్చు. లేదా 'మ' 4లోని బంటుకి కాపు ఇంకోటి వేయవచ్చు. కాని తెలుపు ఈ ఎత్తులేం వేయక '3. బ-మ 5' అని వేశాడు. అప్పుడు పొజిషన్ ఇలా వుంటుంది.



బొమ్మ-85

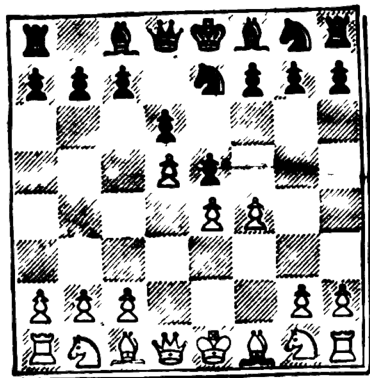
దాడి చేసినవాడి మీద ఎదురుదాడి చేయడం ఉత్తమ ఆత్మ రక్షణ అన్న సూత్రం మీద ఈ ఎత్తు ఆధారపడినట్లుంది తెలుపు మ.బ. నల్లగుర్రం మీద ధ్వజమెత్తింది. దీనికి జవాబుగా 'మ.గు–రా2' అని నలుపు ఎత్తువేశాడు (షరా. 'రా2' లోనికి 'రాగు'ని కూడా నలుపు నడపవచ్చును. ఎత్తు అసందిగ్ధంగా ఉండటం కోసమే '3... మ.గు–రా2 అని ఎత్తుని రాయాలి. దీనివల్ల 'మ గు'నే కదిపినట్లు స్పష్టంగా తెలుస్తుంది.) ఈ ఎత్తు తరవాత పొజిషన్ ఇలా ఉంటుంది.



బొమ్మ–[illegible]

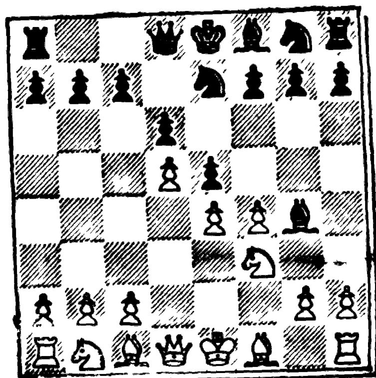
నలుపు తన మ.గుని కదపక పోతే తర్వాత ఎత్తులో తెలుపు ఆ గుర్రాన్ని చంపేస్తుంది. అలా చంపిన తెల్లబంటుని నల్లబంట్లతో 'మ గు.బ.' గాని 'మ.బ' గాని చంపవచ్చుననుకోండి. ఒక్క పాయింటు బంటుకోసం గుర్రాన్ని బలిచెయ్యడం దండుగ. అందుకే 'శ్రీఘ్ర బుద్ధిః పలాయనం' అని 'మ.గు'ని 'రా2'లో నలుపు వేశాడు. దీనికి జవాబుగా తెలుపు '4.బ–రాశ4' అనే ఎత్తువేశాడు. నల్ల 'రా బ' పై పగ అన్న మాట. బంటుని నలుపు రక్షించుకోవాలి. అందుకు వీలుగా '4...

బ-మ8' అనే ఎత్తువేశాడు. అప్పుడు పలక మీద బలగం ఇలా ఉంటుంది.



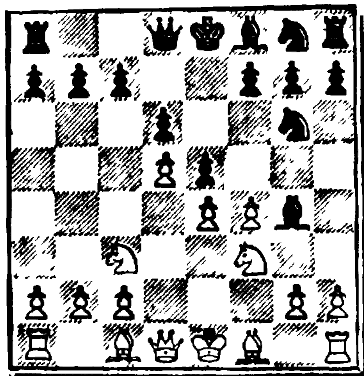
బొమ్మ-87

సెంటర్‌లో ఉన్న నల్ల రా.బ.మీద దాడిని ఉమ్మడింప చేయడానికి తెలుపు '6. గు-రా౹8' అనే ఎత్తు వేశాడు తెల 'గు.బ' నల్ల 'రా.బ' ను చంపితే ఆ చంపిన తెల్లబంటుని 'రా.బ.' కి కాపుగా ఉన్న నల్ల 'మ.బ' చంపగలదు. దాన్ని అప్పుడు ఈ తెల్లగుర్రం చంపవచ్చు. ఒక బంటుకి రెండు ఎదురుబంట్లు చస్తున్నాయన్న మాట. నలుపు తన 'రా బ'కి మరో కాపు తెచ్చుకోవచ్చు. లేదా కొంలో ఉన్న తెల్ల గుర్రాన్ని కదలకుండా కట్టెయ్యాలి. అందుకోసం '6...శ-గు5' అనే ఎత్తుని నలుపు వేశాడు. పొజిషన్ బోధపడడం కోసం 88వ బొమ్మ చూడండి.



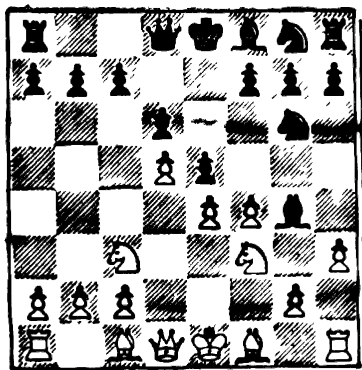
బొమ్మ—88

తెల్లగుర్రం తెరవులో పడింది ఉత్తరోత్తరా అది కదలితే 'గు5' లోని నల్లశగటు తెల్లమంత్రిని వెంటనే చంపేస్తుంది. మూడుపాయింట్ల విలువగల శగటు తొమ్మిది పాయింట్ల విలువచేసే మంత్రి తెరవులో బెదిరిస్తుంది దీన్ని తెలుపు ఏ మాత్రం ఖాతరుచేయకూడదు '6. గు-శ3' అనే ఎత్తువేశాడు (నిజానికి ఈ ఎత్తుని '6, మగు-మశ3' అని చదువుకోవాలి. ఇప్పటికే ఒక తెల్లగుర్రం 'రాశ3'లో ఉంది కనుక 'గు-శ3' అనే ఎత్తు వేయడానికి మంత్రి గుర్రాన్నే వాడాలి కనుక ఆ సంగతిని వివరించలేదు. ఎత్తులు రాసేటప్పుడు అవి ఎంత క్లుప్తంగా వుంటే అంత మంచిది). తెలుపు తన రెండో గుర్రాన్ని కూడా మోహరిస్తున్నాడు. దీనికి జవాబుగా నలుపు '6...గు-రాగు3' అనే ఎత్తువేశాడు. (ఈ ఎత్తుని '6...మ గు—రా గు_3' అని రాయలేదు. మంత్రి గుర్రం తప్పించి 'గు 3'లోకి కదలలేదు ఎత్తురాయడం చాలా సంక్షిప్తంగా వుండాలి.) పలక ఏ పరిస్థితిలో వుందో 89వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-89

తెల్ల 'రా.శ.బ'కు ఒక్క 'మ.శ.' కాపు ఉన్నా నల్లగుర్రం దాడి వల్ల ఈ బంటుకు జంట పగ లున్నాయి. ఒకటి 'రా4'లో ఉన్న నల్ల బంటూ రెండోది గుర్రమూను. దీనికి జవాబుగా తెలుపు '7 బ—రా.ఏ3' అనే ఎత్తు వేశాడు. తన గుర్రాన్ని తెరవులో పెట్టిన నల్ల శగటుపై దాడి చేస్తున్నాడు. 'శ.4'లో ఉన్న బంటుకి రక్షణ కన్నా ఎదుటి శగటు మీద 'ఏ బ'తో దాడే ముఖ్యమని తెలుపు భావించినట్టుంది. బొమ్మ 90 చూడండి.

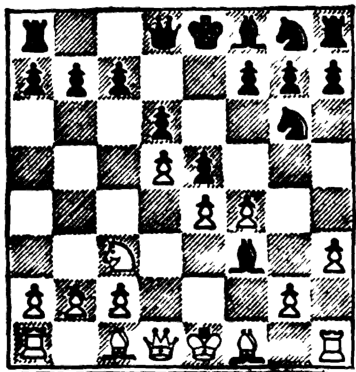


బొమ్మ-90

నలుపు తన శగటును రక్షించుకోవడమా లేక గుర్రానికి శగటుకి మూడు పాయింట్లే కనుక తన శగటుతో తెల్లగుర్రాన్ని చంపి తరవాత ఎత్తులో తన శగటును పోగొట్టుకొనడమా అన్నది సమస్యే. నలుపు గుర్రాన్ని చంపడానికే నిశ్చయించాడు. '7...శ×గు' అనే ఎత్తువేశాడు. 'ఇంటూ' గుర్తు ఎత్తులు రాసేటప్పుడు ఎడమవైపునున్న పొడి అక్షరపు కాయ ఇంటూకి కుడివైపునున్న [redacted]ని అర్థం ఇప్పటిదాకా వ్యాఖ్యానం చేసుకొంటూ వివరణాత్మకంగా ఎత్తులు రాస్తూ వచ్చాం. సాధారణంగా చదరంగం పుస్తకాల్లోగాని, చదరంగం శీర్షిక లుండే పత్రికల్లోగాని ఇలాగ 'కొటేషన్' రాయరు. ఇప్పటిదాకా వేసిన ఏడెత్తులను కింద విధంగా రాస్తారు

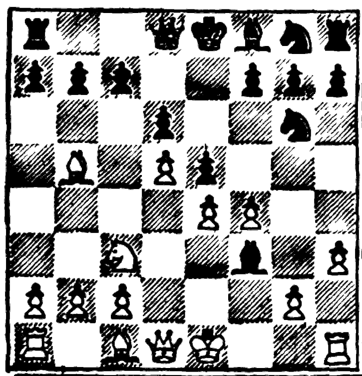
తెలుపు	నలుపు
1. బ-రా4	గు-మ శ3
2. బ-మ4	బ-రా4
3. బ-మ5	గు-రా2
4. బ-రాశ4	బ-మ3
5. గు-రాశ3	శ-గు5
6. గు-శ3	గు-గు3
7. బ-రాఏ3	శ×గు

ఈ ఏడెత్తులు వేశాక పలకమీద కాయలు ఈ కింది బొమ్మలో లాగ ఉంటాయి.



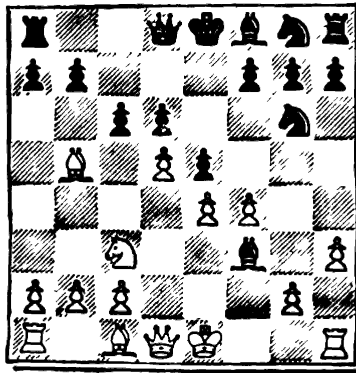
బొమ్మ-91

తన మంత్రిమీద నల్లశగటు తగ ఉన్నా తెలపు నిమ్మకు నీరెత్తి నట్టు నిశ్చింతగా 'శశ-ఃచ5+' అనే ఎత్తు వేశాడు. ముందు నల్లరాజు 'చెక్' నుంచి తప్పుకోవాలి. ('రాజు' అని 'చెక్' చెప్పడాన్ని మన చద రంగం లిపిలో '+' అనే ప్లస్ గుర్తుతో సూచిద్దాం.) వెనువెంటనే తెల్ల మంత్రికేం ప్రమాదం లేదు తెల్ల శగటు 'షా' చెప్పాక పొజిషన్ ఇలా ఉంటుంది



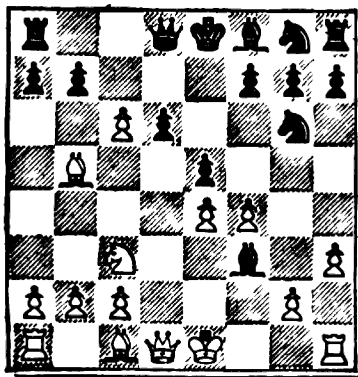
బొమ్మ-92

దీనికి జవాబుగా నలుపు '8...బ—శ8' అనే ఎత్తు వేశాడు. దీనిని '8...బ—రాశ3' అని చదువుకోడానికి వీల్లేదు. రాజు 'చెక్' లో ఉన్నపుడు రాజును తప్పుకోవడమో లేక పగ ఉన్న గడిని తప్పుకోవడమో చేయాలి కనుక '8...బ—శ3' అనే ఎత్తుని నల్ల 'మ శ3' అనే చదువుకోవాలి. ఈ ఎత్తువల్ల నల్లరాజు మీద చెప్పిన 'షా' బెదిరింపు తొలగడమే కాక 'షా' చెప్తున్న శగటుపై [illegible] చూడండి.



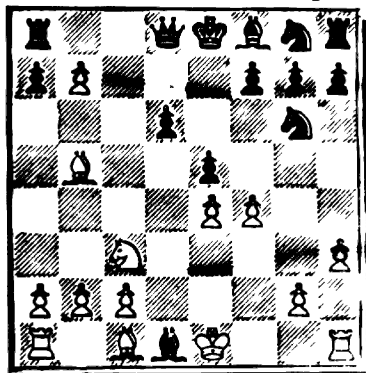
బొమ్మ-93

తెల్లమంత్రి మీద నల్లశగటు పగ అలాగే ఉంటూ ఉండగా ఇప్పుడు తెల్లశగటు మీద నల్ల శ. బ. పగ కూడా వచ్చింది. దీనికి జవాబుగా తెలుపు తన బంటుతో నల్లబంటుని చంపేశాడు. ఇక్కడ ఎత్తుని చాలా వివరంగా రాయాలి. తెల్ల రా.శ బ.తో నల్ల రా.బ.ను చంపడానికి కూడా ఆస్కారం ఉంది. కనుక '9,మబ×బ' అని ఏ బంటుతో బంటుని చంపిందీ చెప్పాలి. ఈ ఎత్తువేశాక పొజిషన్ ఇలా ఉంటుంది. (94వ బొమ్మ)



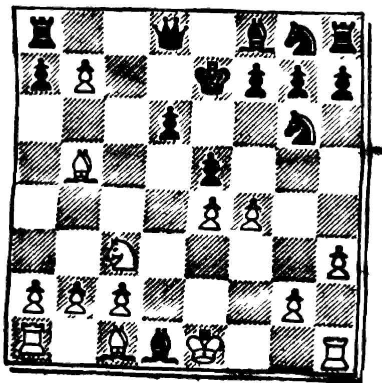
బొమ్మ-౯౪

తన రాజుకే ప్రమాదం తక్షణం లేదని నలుపు భావించి '9... ×మ' అనే ఎత్తు వేశాడు. మూడు పాయింట్ల శకటుతో తొమ్మిది పాయింట్ల విలువచేసే మంత్రిని తినేశాడు. దీనికి తెలుపు జవాబుని నలుపు బాగా ఆలోచించుకోకుండా తొందరపడి ఆబగా ఎదుటి మంత్రిని కబళించాడు. తెలుపు వేసిన ఎత్తు ఏమిటో తెలుసా? '10 ఐ×ఐ+' అన్నదే (ఇది 'తెరచిరాజు' అన్న విషయాన్ని మీరు గమనించే ఉంటారు. తన శ. ఐ తో నల్ల గు. ఐ. ను చంపుతూ తెరవు తప్పించి శకటుతో రాజు అన్నాడు) నలుపు ఇప్పుడు ఇరుకున పడ్డాడు. బొమ్మ చూడండి.



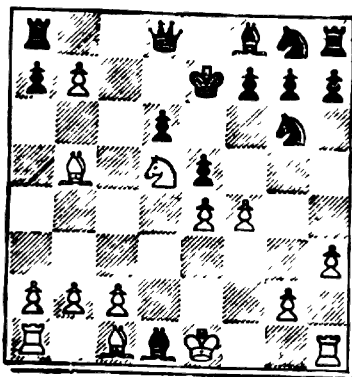
బొమ్మ-౯౫

ఇప్పుడు మ. గు. ఫైలులోకి వెళ్ళిన బంటు నల్ల ఏనుగుపై దాడి చేస్తూంది. గు.5 లో ఉన్న తెల్లశగటు నల్లరాజుకు 'షా' చెప్తూంది. నలుపు తన మంత్రిని తప్ప మరే కాయనూ అడ్డుకాయలేదు. అలా మంత్రిని అడ్డు వేస్తే దాన్ని తెల్లశగటు భక్షించి ఇంకా 'షా' చెప్తూనే ఉంటాడు. ఈ తె.శ. ను న.రా. చంపితే తె.బ వెంటనే న.ఏ ను చంపేస్తుంది. 9వ ఎత్తులో తన మంత్రిని బలిచేసిన తెలుపు నల్లమంత్రితోబాటు నల్ల ఏనుగును కూడా తినేస్తానని బెదిరిస్తున్నాడు తన మంత్రిని అడ్డు వేయడం ఇష్టంలేక నలుపు '10...రా-రా 2' అనే ఎత్తు వేశాడు. ఇప్పుడు పొజిషన్ ఇలా ఉంటుంది



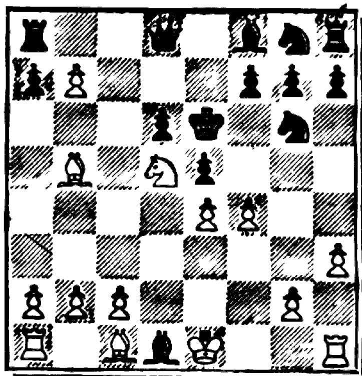
బొమ్మ-96 .

నల్లరాజు సెగలోంచి పొగలోకి వచ్చినట్టయింది. తెలుపు తన దాడిని ఉధృతం చేశాడు. '11.గు-మ 5+' అనే ఎత్తువేశాడు. ఇది చాలా శక్తివంతమైన ఎత్తు. పొజిషన్ ఎలా ఉందో 97వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-97

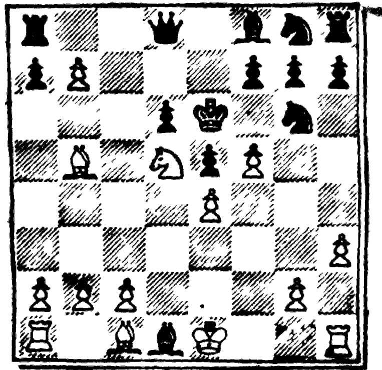
ఇప్పుడు నల్లరాజు రా. 3లోకి తప్ప మరే గడిలోకి వెళ్ళలేదు. నల్లబలంలోని 'రా.1,' 'మ2', 'శ8' అన్నీ తెల్ల జంతువుల పగలోనే ఉన్నాయి. 'షా' చెప్తున్న గుర్రాన్ని చంపాలంటే నల్లబలంలోని ఏ కాయకూ అది ఈ పరిస్థితిలో ఆస్కారం లేదు విధిలేక నలుపు '11... రా-రా8' అనే ఎత్తు వేశాడు. నల్లరాజు స్వయంకృతాపరాధం వల్ల అష్ట దిగ్బంధంలో ఉన్నాడు. 'రా8' నుంచి ఏ గడిలోకి వెళ్ళినా శత్రువు పగలోనికే వెళ్తాడు. పొజిషన్ చూడండి.



బొమ్మ-98

తెలుపు తన మంత్రిని బలిచేస్తే చేశాడు గాని పన్నెండో ఎత్తుతో నలుపు ఆటని కట్టించేస్తున్నాడు. ఆ ఎత్తేమిటో ఊహించండి.

కరెక్టు : '12 బ–శర5 కట్టు. అన్నదే ఆ ఎత్తు. ఇప్పుడు పొజిషన్ చూడండి



బొమ్మ–99

నల్లరాజు వేరే ఏ గడిలోనికి తప్పుకోలేడు. మర5 లోని గుర్రాన్ని గాని శర5 లోని బంటుని గాని చంపలేడు. ఈ రెండింటికి రా4లో ఉన్న బంటు కాపుగా ఉంది. నలుపు ఆట కట్టయి ఓడిపోయాడు. తెల్ల మంత్రిని చంపిన నల్ల శగటు ఇంకా ఆ చంపిన గడిలో అలాగే ఉంది.

'ఇందలి నీతి: దురాశ దుఃఖానికి చేటు !' అని ఈ ఉదాహరణతో నిరూపించి ఈ ప్రకరణాన్ని ముగించవచ్చు. కానీ ఇందులో చాలా నీతులు ఉన్నాయి. వాటిని మెల్లమెల్లగా తెలుసుకుందాం.



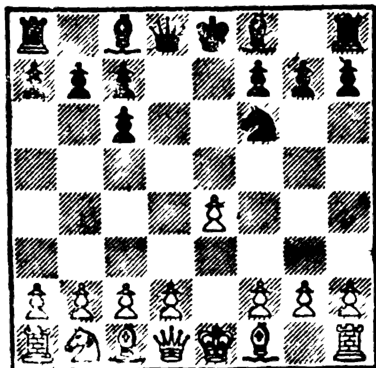
మరికొన్ని మచ్చు ఆటలు

ఎత్తులు రాయడం, చదవడం నేర్చుకొన్నాక పుస్తకాలలో కనబడే ఆటలన్నీ ఇంట్లో చదరంగం బల్లమీద ఎత్తు తరువాత ఎత్తు చొప్పున ఆడి ఏ ఎత్తు ఎందుకు ఆయా ఆటగాళ్ళు వేశారో విశ్లేషణ చేస్తూ అధ్యయనం చేయాలి. ఆరితేరిన ఆటగాళ్ళ ఆటలే మన పాఠాలు.

ఈ కింది ఆటను చూడండి

	తెలుపు	నలుపు
1	బ-రా4	బ-రా 4
2	గు-రాగు3	గు-రాగు 3
3	గు×బ	గు-శ 3
4	గు×గు	మబ×గు

ఈ నాలుగెత్తుల తరువాత పొజిషన్ ఇలా ఉంటుంది.

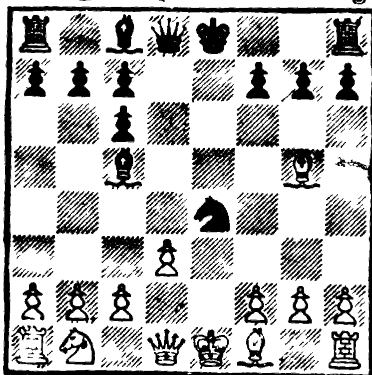


బొమ్మ-100

5 బం-మ 3 శ-మశ 4

6 శ్ర-ఘబ గు×బ!!

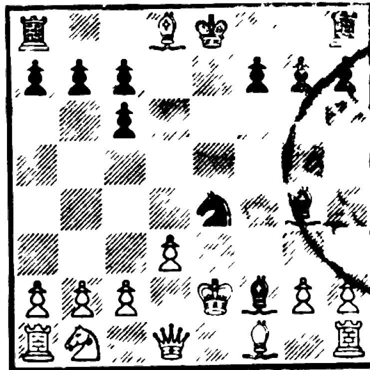
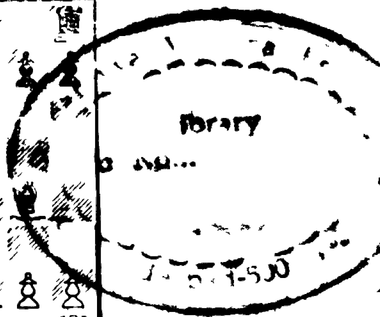
పైకి ఇది ఘోరమైన తప్పుగాగ కనబడుతుంది. బంటుకోసం ఆశ పడి నలుపు తన మంత్రికి తెరవులో ఉన్న గుర్రాన్ని తీసేశాడు అనుకోవచ్చు గాని ఈ ఎత్తు ఎంతో ఎంతో మంచి ఎత్తు కనుక దీని తరువాత రెండు ఆశ్చర్యార్థకపు గుర్తులు పెట్టాం. ఇప్పుడు బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-101

7 శ×మ శ×బ+
8 రా-రా2 శ-రాగుక ఆటకట్టు

నలుపు ఎనిమిదవ ఎత్తు వేశాక ఆఖరి పొజిషన్ ఎలా ఉంటో చూడండి.

బొమ్మ-102

నలుపు తన మంత్రిని బలి చేసినా, ఆట గెలుచుకున్నాడు. మంత్రికి బదులు ఒక గుర్రం, రెండు శకట్లూ కలిసి ఉమ్మడి శక్తుల మిళాయింపుల వల్ల ప్రత్యర్థి ఆటను కట్టడం జరిగింది.

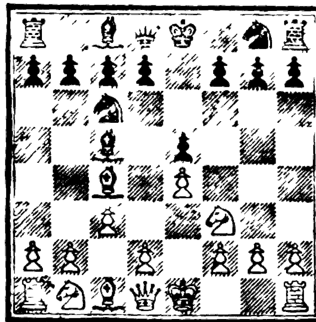
ప్రత్యర్థులు సమ ఉజ్జీలు అయితే ఆటలు ఇంత త్వరితంగా అంతం కావు. ఎదుటి ఆటగాడు వేసిన ప్రతి ఎత్తుకి అర్థమే కాకుండా అంతరార్థం కూడా ఏమిటో బాగా ఆలోచించి పై ఎత్తు వేస్తే చాలా ఆటలు రమారమీ పదిపది హేను ఎత్తులదాకా 'మవ్వా చేవా' అన్నట్టు సమానంగా సాగుతాయి.

ప్రతి ఆటగాడూ తొలి ఎత్తు దగ్గర్నుంచీ ఒక ప్లాను వేసుకుని దాన్ని అమలు జరపడానికే తన ఎత్తులు కొనసాగించాలి. ప్రత్యర్థి వేసే

పై ఎత్తులను బట్టి ప్లానులో చిన్న సవరణలు చేసుకొంటూ వెళ్ళాలి. ఆటలో తొలి నాలుగైదు ఎత్తులను ప్రారంభపు యెత్తులంటారు. ఈ ఎత్తులను బట్టే కొన్ని కొన్ని ఆటలకు కొన్ని కొన్ని ప్రారంభపు పేర్లు పెట్టారు. ఆరితేరిన ఆటగాడు ఈ కింది నాలుగు ఎత్తులూ వేశాడనుకోండి.

1	బం-రా4	బం-రా4
2	గు-రాశ	గు-మశ3
8	శ-శ4	శ-శ4
4	బం-శ8	

ఆ నిపుణుడు వెంటనే ఇది 'గ్రైకోషియానా' ప్రారంభం అని చెప్పేస్తాడు. ఇటాలియన్ భాషలో ఈ మాటకు 'ప్రశాంత క్రీడ' అని అర్థం. ప్రారంభపు ఎత్తులు ప్రశాంతంగా మందకొడిగా మార్దవంగా సాగుతాయి కనుక ఈ పేరు వచ్చింది. పైన చెప్పిన ఎత్తులు వేశాక పలకమీద బలగం ఈ క్రింది పొజిషన్‌లో ఉంటుంది. ఇప్పుడు తెలుపు పై ఎత్తు వేయాలి.



బొమ్మ-108

తెలుపు వేసిన '4-బ-శ3' అనే ఎత్తుతో నల్లమంత్రికి ఎడమవైపు ఐమూల గళ్ళు తెరచుకొన్నాయి. తెల్లమంత్రి గడికి ఏ ఎత్తులోనైనా చేరడానికి నాలుగో ఎత్తు ఆస్కారం కలిగిస్తుంది అయితే ముఖ్యోద్దేశం మాత్రం వేరే ఉంది. ఉత్తరోత్తరా బ.మ 4కి తోసి సెంటర్‌ని దాడి చేయడమే దీనిలోని అంతరార్థం. ఏ ప్రారంభానికైనా సెంటర్‌ని కంట్రోలు చెయ్యడమే పరమ ప్రయోజనం.

సెంటర్ ఎందు కింత ప్రాముఖ్యం గలదో తరవాత ప్రకరణంలో బొమ్మలతో సహా వివరిస్తాను. ప్రస్తుతానికి ఎవరు సెంటర్‌ని కంట్రోలు చేస్తారో వారే ఆటను కంట్రోలు చేయగలుగుతారని చెప్తే చాలు. తెలుపు వేసిన '4బ-శ3' అనే ఎత్తుకి నలుపు '...గు—శ3' అనే సమాధానం చెప్పవచ్చు నలుపు వేసిన ఈ ఎత్తుని బట్టి తెలుపు సెంటర్‌పై కంట్రోలుకు 5బ—మ4 అనే ఎత్తు వేయాలి. అప్పుడు ఆట ఇలా సాగుతుంది. 5...బ×బ; 6బ×బ, శ-గు5+; 7గు-శ3, గు×రాబ; 8.0-0 (రాజు వైపు కోట కట్టడాన్ని ఇలా రెండు సున్నాలు మధ్యగీతతో సూచిస్తారు) 8...శ×గు; 9బ-మ5. శ-శ3; 10 ఏ-రా1. గు-రా2; 11. ఏ×గు. ఈ విధంగా ఆటసాగితే రెండు బలాలకి ఆట సమానస్థాయిలోనే ఉందని సిద్ధాంత రీత్యా చెప్పినా నలుపుకన్నా తెలుపు ఆటే కొంచెం మెరుగు. అందుచేత 4.బ-శ3 అనే తెల్ల ఎత్తుకి పైఎత్తుగా నలుపు ఈ క్రింది ఎత్తును వేయవచ్చును.

4 ...	శ-గు3
5 బ-మ4	మ-రా2
6 0-0	బ-మ3
7 బ-రా ఏ3	

ఈ ఎత్తు ముందు జాగ్రత్తకోసం వేసినది. నలుపు శ-గు 5 అనే ఎత్తు వేయకుండా, తెలుపు వేసిన ఏదో ఎత్తు-అవుతుంది. మ 4 గడిని తెలుపు సంరక్షించు కొనడం దీనివల్ల సాధ్యమవుతుంది.

7 ... గు-శ 3

8 ఏ-రా 1.

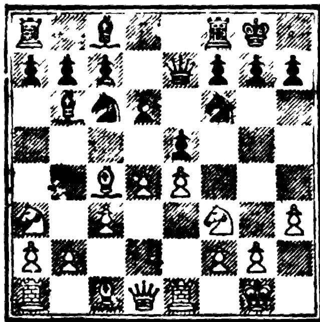
ఈ ఎత్తులో తెలుపు తన రా. ఏ. కు కాచుకొనుతూ [illegible] వల్ల మంత్రి ఉన్న ఫైలులోనే తన ఏనుగును పెట్టి పరోక్షంగా ఆ నిలువు వరసపై అజమాయిషీ చేస్తున్నాడు

8 ... 0-0

నలుపు తన రాజువైపు కోట కట్టుకున్నాడు రెండు సున్నాల మధ్య చిన్న గీత ఈ ఎత్తుని సూచిస్తుందని ఇంకోసారి గుర్తు చేస్తున్నాను.

9 గు-ఏ 3

గుర్రాలను ఏ 3 లో వెయ్యడం ఏమంత లాభదాయకమైన ఎత్తుకాదు. (ఎందుకు కాదో తర్వాత ప్రకరణంలో వివరిస్తాను.) ఈ ఎత్తువేశాక పొజిషన్ ఎలా వుంటుందో బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-104

పై బొమ్మను చూస్తే రెండు బలాలకీ అవకాశాలు సమానంగానే ఉన్నట్టు కనబడతాయి. అయితే సెంటర్‌లో దాడి చేసే అనువులు ఎక్కువగా ఉండడంవల్ల తెలుపు ఛాన్సులు కొంచెం మెరుగు అని చెప్పవచ్చు.

చదరంగం పుస్తకాల్లో ఏ ప్రారంభపు ఎత్తుల నైనా మొదటి పది లోపున సూచిస్తారు ఇక్కడ నుంచి ఆటగాళ్ళు వాళ్ళ వాళ్ళ బుద్ధి కుశలతనూ కల్పనా చాతుర్యాన్ని వినియోగించుకొంటూ ఎత్తులు అల్లుకు పోవాలి.

పై ఉదాహరణలో 'గ్రీకో పియానో' ప్రారంభంలోని ఒక శాఖను వివరించాను. ఈ ప్రారంభానికే ఇంకో శాఖ ఇలా ఉంటుంది

గ్రీకో పియానో

	తెలుపు	నలుపు
1	బ—రా4	బ—రా4
2	గు—రాశ3	గు—మశ3
3	శ—శ4	శ—శ4
4	బ—మ3	

ఈ ఎత్తు తెల్ల మశకు బమూలను తెరుస్తుంది.

4	...	గు—శ3

తొలి ఎత్తులలో గుర్రాలను మోహరించడం చాలా అవసరం.

5 శ—రా3

ఈ ఎత్తులోని ఉద్దేశ మేమిటంటే నలుపుగాని ... శ×శ అనే ఎత్తు వేస్తే తెలుపు బ×శ అనే ఎత్తు వేస్తాడు. దీనివల్ల తెలుపు రా. శ ఫైలు పూర్తిగా తెరచుకొంటుంది.

5 ... శ గు 3

ఇది ఉద్దేశ పూర్వకమైన తిరోగమనం. తెలుపు దీనికి పై ఎత్తుగా శ×శ అనే చర్య తీసుకొంటే దానికి సమాధానంగా...ఏ బ×శ అనే ఎత్తును నలుపు వేసి తన మ. ఏ, ఫైలును దానికి సమాయత్తంగా తెరచుకోవచ్చును.

6 గు. –శ 3...

తెలుపు తన బలాలను మోహరించడం కొనసాగిస్తున్నాడు.

6... బ – మ 3

నలుపు తన మ శ. ఐమూలను ఆవిష్కరించాడు.

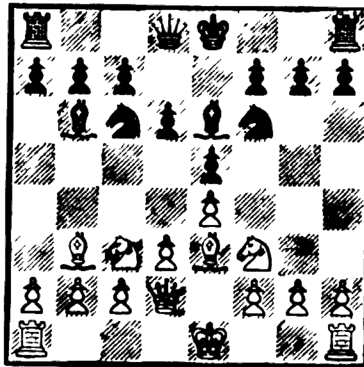
7 మ–మ 2

ఈ ఎత్తువల్ల రాణి వైపుగాని రాజు వైపుగాని కోట కట్టుకొనే అవకాశాన్ని తెలుపు సమకూర్చుకొనడం జరిగింది.

7 ... శ –రా 3

8 శ – గు 5

ఈ శగటు కదలికలలోని అంతరార్థం తెలుపు వేసిన 5వ ఎత్తులోని ఉద్దేశమే. పై ఎనిమిది ఎత్తులు వేశాక పలకమీద పొజిషన్ ఇలా ఉంటుంది.



బొమ్మ–105

నలుపు ఎత్తు వేయాలి. పొజిషన్ సమానంగా ఉంది. ఇద్దరు ఆటగాళ్ళు కాలాన్ని ఏమాత్రం వృధా చేయకుండా తమ బలాలను చాక చక్యంగా మోహరించారు. ఈ పరిస్థితిలో నలుపు కోట కట్టుకోవచ్చు. తెలుపు సైతం కోట కట్టుకోవచ్చు. రాణివైపు తెలుపు కోటకడితే ఆ ఎత్తుని 9. 0-0-0 అనే విధంగా రాస్తాం రాజు వైపు కోట కడితేనే రెండు సున్నాల మధ్య చిన్న గీత ఉంటుంది రాణి వైపు కోట కడితే మూడు సున్నాలమధ్య రెండు చిన్న గీతలు ఉంటాయి.

ప్రత్యర్థి వేసిన ఎత్తుకు సరైన పై ఎత్తు వేస్తేనే మొదటి పది ఎత్తుల లోపున ఇరు బలాలూ సమానతను పొందవచ్చునని 'గైకో పియానో' ప్రారంభం పద్ధతిలోని రెండు శాఖల ఉదాహరణలు నిరూపించాయి. ఈ ఎత్తు–పై ఎత్తులు సెంటర్‌పై కంట్రోలు కోసమే ప్రయత్నిస్తాయి. సెంటర్ ప్రాముఖ్యం గురించి వచ్చే ప్రకరణంలో చెప్తాను.

9

సెంటర్ ప్రాముఖ్యం

సెంటర్‌ని ఎవరు కంట్రోలు చేస్తే వాళ్ళు ఆటను కంట్రోలు చేస్తారని వెనుకటి ప్రకరణంలో చెప్పుకొన్నాం. సెంటర్‌పై ప్రాబల్యం కోసమే మొదటి ఎత్తు దగ్గర్నుంచీ ఏ ఆటగాడైనా ప్రయత్నించాలి.

బల్లమీద బలాలు పేర్చాక తెల్లబలం ఆటగాడు మొదటి ఎత్తు వేయాలి. మొదటి ఎత్తు వెయడానికి ఇరవై రకాల అవకాశాలున్నాయి. వీటిలో ఏది ఉత్తమమైనది? సర్వ సాధారణంగా 1.బ-రా4 అనే ఎత్తునే తెలుపు వేయడానికి సిద్ధపడవచ్చు. అట్టే అనుభవం లేని ఆటగాళ్ళు దీన్నే వేయడం శ్రేయస్కరం. ఈ ఎత్తువల్ల సెంటర్‌పై ప్రాబల్యం లభిస్తుంది. ఈ బంటు కంట్రోలు చేస్తున్న గళ్ళలో ప్రత్యర్థి తన బంటువులను వేయలేదు.

బల్లమీద సెంటర్‌లో గాని సెంటర్‌కి దగ్గర్లో ఉన్న గళ్ళలో గాని ఉన్న కాయకే ఎక్కువ శక్తి ఉంటుంది. బల్లమీద ఇతర గళ్ళలో ఉన్న కాయలకు అంత శక్తి ఉండదు. తెలుపు వేసిన తొలిఎత్తుకు నలుపు సమాధానం చెప్పాలి.

తెలుపు	నలుపు
1.బ-రా4	గు-రాఏ3?

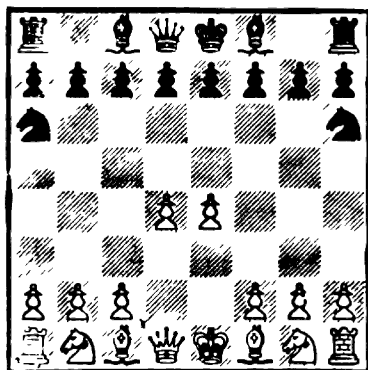
నలుపు వేసిన ఎత్తు చాలా తప్పుకు ఎత్తు. అందుకే ఆ ఎత్తు తర్వాత ఒక ప్రశ్నార్థకపు గుర్తును వేశాం. చదరంగం లిపిలో ఎక్కడ ప్రశ్నార్థకపు గుర్తు కనపడ్డా ఆ ఎత్తు నాసిరకం ఎత్తని చదువుకోవాలి.

2 బ-మ4 . . .

తెలుపు తన రెండో ఎత్తుతో సెంటర్‌పై తన కంట్రోలును అధికం చేసుకొంటున్నాడు. ఈ ఎత్తుతో సెంటర్ గళ్ళపై ప్రాబల్యం సంపాదించడమే కాక తెలుపు తన శకట్లకు బముల గళ్ళు తెరుస్తున్నాడు. ఉత్తరోత్తర మంచి మోహరింపుకు అవకాశా లున్నాయి.

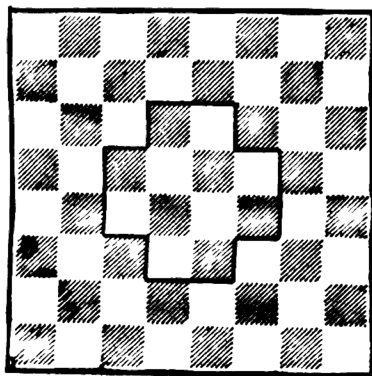
2 . . . గు-ఏ3?

నలుపు మరో నాసిరకపు ఎత్తునే కాదు చాలా ముదనష్టపు ఎత్తుని వేశాడు. సెంటర్‌ను ఎంతో అశ్రద్ధ చేస్తున్నాడు. రెండెత్తుల తర్వాత పలకమీద బలాలు ఎలా వుంటాయో 106వ బొమ్మలో చూడండి.



బొమ్మ-106

తెలుపు రెండు ఎత్తుల లోనే చెప్పుకోదగ్గ ఆధిక్యాన్ని సంపాదించాడు. సెంటర్‌పై గల ప్రాబల్యం వల్ల అతని జంతువుల మోహరింపుకు మంచి ఆస్కారం వుంది. నల్ల గుర్రాలు రెండూ 'గురికి బారెడు' అని సామెత చెప్పినట్టు సెంటర్‌కి చాలా దూరంలో వున్నాయి. 'ఏ8'గడిలో ఉన్న గుర్రాలు నాలుగు గళ్ళపై మాత్రమే పెత్తనం చేయగలవు. అదే సెంటర్‌లో ఉన్న గుర్రమైతే ఎనిమిది గళ్ళపై కంట్రోలు కలిగి ఉంటుంది. ఈ సంగతిని ఒక బొమ్మతో నిరూపించడానికి ముందు ముఖ్యమైన సెంటర్ గళ్ళు ఏవో చూద్దాం. 107వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-107

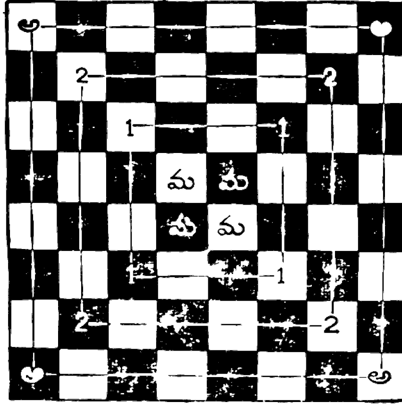
పై బొమ్మలో నల్లగీతతో శిలువ ఆకారంగా వేరుచేసిన పది గళ్ళనే ముఖ్యమైన సెంటర్ గళ్ళని పేర్కొంటాం. వీటిని అదుపులో పెట్టుకొన్న ఆటగాడి జంతువులకే ఎక్కువగా కదిలే వెసులుబాట్లు ఉంటాయి. ప్రక్క పేజీలోనున్న 108వ బొమ్మ చూడండి.

2	3	4	4	4	4	3	2
3	4	6	6	6	6	4	3
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	[illegible]	8	[illegible]	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
3	4	6	6	6	6	4	3
2	3	4	4	4	4	[illegible]	2

బొమ్మ—108

పై బొమ్మలో ఏ గడిలో ఉన్నప్పుడు గుర్రం ఎన్ని గళ్ళ మీద అధిపత్యం వహించగలదో అంకెల్లో సూచించడమైంది. సెంటర్ గళ్ళ చదరంలో ఉన్నప్పుడు గుర్రం ఎనిమిది దిక్కుల వైపూ వెళ్ళ గలదు. అదే ఏ రంగు 'ఏ1' లో ఉన్నా క 2, గు 3 అనే రెండు గళ్ళ పైన మాత్రమే అధిపత్యం సంకుచితమవుతుంది. అందుచేత ఏ ఆటగాడైనా తన గుర్రాన్ని సెంటర్ చదరంలోని గళ్ళలో నిలపడానికే ప్రయత్నించాలి.

చదరంగం బల్లని విశ్లేషణ కోసం మరొక రకంగా కూడా విభాగించవచ్చును. 109వ బొమ్మని చూడండి



బొమ్మ-109

పై బొమ్మలో మధ్యలో 'మ' అనే అక్షరమున్న నాలుగు గళ్ళనీ మధ్యగళ్ళ చదరం అనీ సెంటర్ అనీ పిలుస్తారు.

ఒకటి అంకెతో కలిపిన చదరాన్ని మొదటి చట్రం లేక మొదటి ఫ్రేం అంటారు.

రెండు అంకెతో కలిపిన చదరాన్ని రెండవ చట్రం లేక రెండవ ఫ్రేం అంటారు.

'అ' అనే అక్షరాలతో కలిపిన చదరాన్ని అంచు చట్రం లేక అంచు ఫ్రేం అంటారు.

బల్లమీద కంట్రోలు ఎన్ని రకాలుగా ఉంటుందో చట్రాలను బట్టి కూడా చెప్పవచ్చును. అందుకే ఈ బొమ్మ వివరణ. ఇప్పుడు 110వ బొమ్మ చూడండి.

7		7		7		7	
	9		9		9		7
7		11		11		9	
	9		13		11		7
7		11		13		9	
	9		11		11		7
7		9		9		9	
	7		7		7		7

బొమ్మ–110

ఈ బొమ్మలో శకటు ఏ గదిలో ఉన్నప్పుడు ఎన్ని గళ్ళపై ఆధిపత్యం వహించగలదో ఆయా అంకెలు సూచిస్తున్నాయి.

1. సెంటర్‌లో శకటు 13 గళ్ళని చూస్తూంది.
2. మొదటి చట్రంలో 11 గళ్ళని చూస్తూంది.
3. రెండో చట్రంలో 9 గళ్ళనే చూస్తూంది.
4. అంచు చట్రంలో 7 గళ్ళనే చూస్తూంది.

శకటు కూడా సెంటర్‌లో ఉన్నప్పుడే ఎక్కువ శక్తివంతంగా ఉంటుందన్న సంగతిని ఈ చిత్రం నిరూపిస్తోంది. 111వ బొమ్మ చూడండి.

21		21		21		21	
	23		23		23		21
21		25		25		23	
	23		27		25		21
21		25		27		23	
	23		25		25		21
21		23		23		23	
	21		21		21		21

బొమ్మ–111

పై బొమ్మలో మంత్రి ఏ గడిలో ఉన్నప్పుడు ఎన్ని గళ్ళపై అధిపత్యం వహిస్తుందో ఆయా అంకెలు చెప్తున్నాయి.

1. సెంటర్‌లో ఉండే మంత్రికి 27 గళ్ళపై ఆధిపత్యం ఉంటుంది.

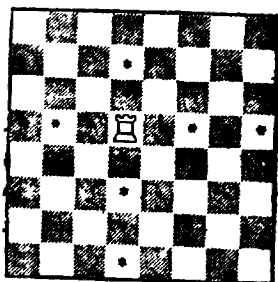
2. మొదటి చట్రంలో 25 గళ్ళపైనే మంత్రికి అధిపత్యం.

3. రెండో చట్రంలో మంత్రికి 23 గళ్ళపైనే ఆధిపత్యం.

4. అంచు చట్రంలో 21 గళ్ళపైనే మంత్రికి ఆధిపత్యం.

పైన చెప్పిన ఉదాహరణలన్నీ చూస్తే సెంటరు ఎనిమిది గళ్ళలోని గుర్రానికి 8 గళ్ళపైనా. శకటుకి 13 నుంచి 11 గళ్ళమీదా మంత్రికి 27 నుంచి 25 గళ్ళదాకా ఆధిపత్య విస్తరణ ఉంటుందని తెలుస్తూంది.

ఏనుగులు పెద్ద జంతువులలోనే లెక్క. అయినా వాటి నడకలు పరిమితం కనుక ఏ గడిలో ఉన్నా కొన్ని పరిమితమైన గళ్ళపైనే ఏనుగులకు ఆధిపత్యం ఉంటుంది. కింద బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-112

ఈ బొమ్మలో ఏనుగు 'మ5'లో ఉంది. ఆ గడి నుంచి అది చుక్కలు పెట్టిన ఏ గడిలోకైనా జరగ గలదు. మంత్రి ఫైలులో ఏడు గళ్లూ, అయిదో రేంకులో ఏడు గళ్లూ కలిపి పధ్నాలుగు గళ్ళపై ఈ ఏనుగుకు ఆధిపత్యం ఉంది. ఎనిమిదవ రేంకులో రా.8లో ఈ ఏనుగు ఉన్నా ఇదేదూ, అదేదూ మొత్తం పధ్నాలుగు గళ్ళపై కంట్రోలు ఉంటుంది. నిజానికి ఖాళీ బల్లమీద ఏనుగును ఏ గడిలో పెట్టినా దానికి పధ్నాలుగు గళ్ళపై పెత్తనం ఉండి తీరుతుంది.

పెద్ద జంతువులకూ, చిన్న జంతువులకూ ఇంతటి విస్తారమైన ఆస్కారాన్ని కలిగించే సెంటర్‌కి చాలా ప్రాముఖ్యం ఉండబట్టే సెంటర్‌ని కంట్రోలు చెయ్యగల ఆటగాడే ఆటను కంట్రోలు చేస్తాడన్న సూత్రం అక్షరాలా నిజమైనది

ప్రారంభం నుంచే సెంటర్‌పై కంట్రోలు కోసం ఆటగాళ్ళు పాటుపడాలి. అయితే ఏ ప్రారంభంలోనైనా కొన్ని జాగ్రత్తలు తప్పకుండా తీసుకోవాలి. వాటి గురించి ముందు ప్రకరణంలో వివరిస్తాను.

10

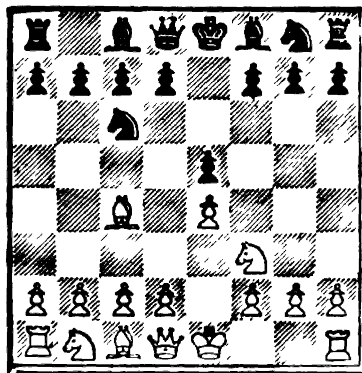
ప్రారంభంలో జాగ్రత్తలు

ప్రారంభంలోని ఎత్తులు చాలా ముఖ్యమైనవి. వాటిని సరిగ్గా వేయటానికి కొన్ని సక్రమమైన ప్రయోజనాలు మన మెదడులో ఉండాలి. నిష్ప్రయోజనమైన అనవసరపు ఎత్తులవల్ల లాభం ఉండదు. కొందరు పడి వేసిన తప్పుడు ఎత్తుల వల్ల ఇబ్బందుల్లో చిక్కుకోవలసి వస్తుంది. అందుచేత ప్రారంభంలోనే కొన్ని జాగ్రత్తలు తీసుకోవాలి.

ఇంతకు ముందు ఇచ్చిన మచ్చు ఆటల ఉదాహరణలలో పది ఎత్తుల లోపునే ప్రత్యర్థి ఆట కట్టయి పోవడం చూశాం. ప్రత్యర్థి తన బలగాన్ని సరిగా మోహరించక పోవడంవల్ల అది జరిగింది. అన్ని ఆటల లోనూ ప్రత్యర్థి అంత అశ్రద్ధగా ఎత్తులు వేస్తాడనుకోకూడదు. ప్రారంభపు ఎత్తులలోనే ప్రత్యర్థి జంతువులను మనం చంపెయ్యడానికి ప్రయత్నించం. వాటిని 'చంపవచ్చును సుమా!' అని బెదిరిస్తాం. ఆ బెదిరించబడ్డ జంతువులకు ప్రత్యర్థి కాపులు వేసుకొంటాడు.

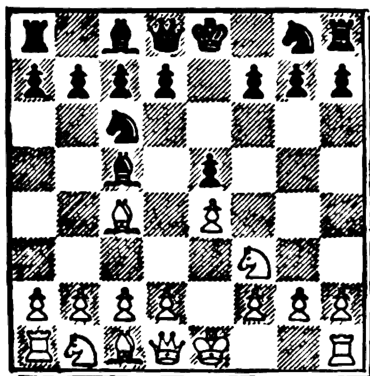
మన జంతువులను మనం మోహరిస్తూనే ప్రత్యర్థి జంతువులు కదలడానికి వాసులుబాటుని పరిమితం చేయాలి. ప్రత్యర్థికి మోహరించుకొనే అవకాశాలు ఇచ్చే ఎత్తులు మన విషయంలో మంచి ఎత్తులు కావు.

సమయం పరిపక్వమైనప్పుడే దాడి చేయాలి. 'కీలెరిగి వాత, పిలెరిగి చేత' అని సామెత చెప్పినట్టు సరైన అనువు చూసి దాడి చెయ్యాలి. తేరగా వస్తున్నాయని ప్రత్యర్థి బంతువులను కబళించ కూడదు. ప్రత్యర్థి ఎత్తులలో కొన్ని 'జిత్తులు' ఉంటాయి మనం కళ్ళు మూసుకొని పడిపోయే వలలు మన ప్రత్యర్థి పన్న వచ్చును. తొందరపడి దాడి చేయడం వల్ల వచ్చే అనర్థాలను ఈ క్రింది ఆట రుజువు చేస్తూంది.



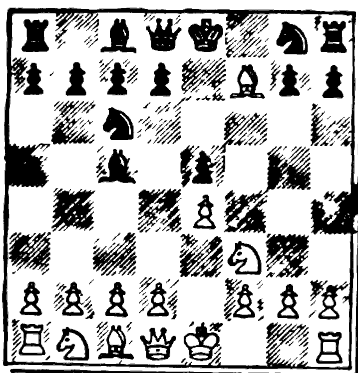
బొమ్మ-118

పై బొమ్మలోని పొజిషన్ ఈ ప్రారంభపు ఎత్తుల వల్ల ఏర్పడింది. 1బ-రా4, బ-రా4: 2గు-రాశ2, గు-మశ3: 3.శ-శ4 తెలుపు వేసిన 3వ ఎత్తు చాలా శక్తివంతమైనది. ఈ శకటు నల్లబలంలోని బలహీనమైన గడిని దాడి చేస్తూంది. అది రా.శ.2. ఆ గడిలోని బంటుకి రాజు తప్ప కాపుగా మరే బంతువూ లేదు.



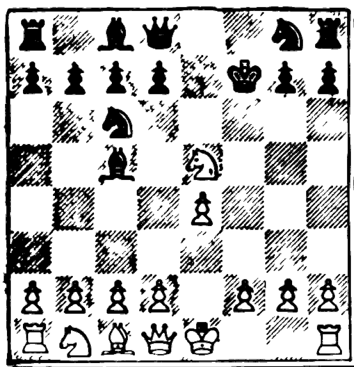
బొమ్మ-114

నలుపు 3...శ-శ4అనే ఎత్తుతో సమాధానం చెప్పాడు. తెలుపు వేసిన ఎత్తుకి ఇది డిటో. ఇక్కడదాకా ప్రారంభం మనం ఇంతకు ముందు చెప్పుకొన్న 'గ్రైకోపియానో' లోని తొలి ఎత్తులే. ఇది పేరును బట్టి ప్రశాంతమైన క్రీడ కావచ్చును. గాని ఇందులో జిత్తులు, వలలు, ఉచ్చులు ఎన్నైనా ఉండవచ్చు.



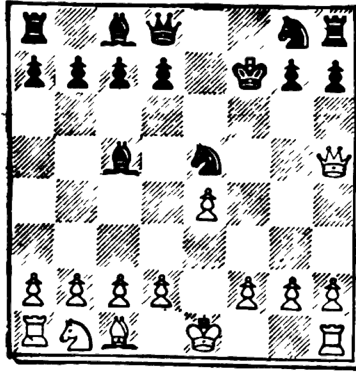
బొమ్మ-115

4. శ×బం+ అనే ఎత్తుని తెలుపువేశాడు. శగటు చంపిన బంటుకు రాజు తప్ప కాపు లేక పోవచ్చును. అంతమాత్రాన మూడు పాయింట్ల విలువగల శగటుతో ఒక బంటుని చంపడం ఏమంత సమంజసం? పోనీ ఈ ఎత్తు తరువాత పెద్ద జంతువులను చంపగలిగే అవకాశం ఉందే దానికి అర్థం ఉందనుకోవచ్చు.



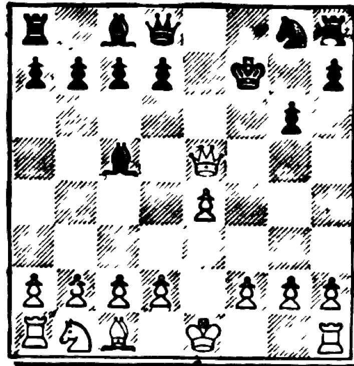
బొమ్మ -116

4...రా×శ అనే ఎత్తుని తెలుపు వేశాడు. 5. గు×బం+ అనే ఎత్తుని తెలుపు వేశాడు. త్వరగా శత్రురాజుపై దాడి చేస్తున్నానని తెలుపు సంబర పడవచ్చు గాని అతడు వేసిన నాసిరకపు ఎత్తుల్లో ఇది రెండవది. ఇప్పుడు మరొక బంటు కోసం గుర్రాన్ని బలి చేస్తున్నాడు. ఇంతకు ముందు బంటుకోసం శగటును బలిచేశాడు. ఆ శగటును చంపడానికి నల్ల రాజు వెనుకాడ లేదు. ప్రత్యర్థి తన జంతువులను బలి వేయడానికి తొందర పడుతూ ఉంటే వాటివల్ల మనకు అనర్థాలు లేకపోతే నిరభ్యంతరంగా ఆ జంతువులను మనం చంపవచ్చు.



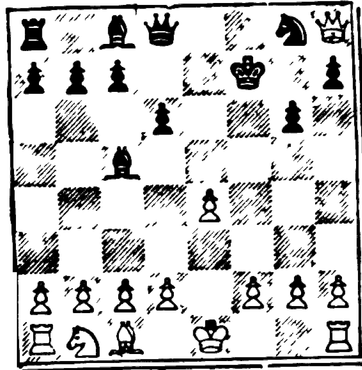
బొమ్మ-117

5...గు×గు అనే ఎత్తుని నలుపు వేశాడు. దీనికి సమాధానంగా 6 మ - ఏ5 + అనే ఎత్తుని తెలుపు వేశాడు. నలుపు 6...గు-గు8 అనే ఎత్తుని వేస్తే 9. మ×శ అనే ఎత్తుని వేసి బలిచేసిన తన శకటుకు బదులు నల్ల శకటుని తీసుకొందామని తెలుపు ఉద్దేశంలాగా కనబడుతుంది. అయినా లాభనష్టాలు బేరీజు వేస్తే రెండు బంట్లకోసం తెలుపు రెండు చిన్న జంతువులను ఇప్పటికే బలివేశాడు. ఈ ఎక్స్ఛేంజ్‌లో ఒక చిన్న జంతువు వచ్చినా నష్టంపూడదు. ఒక చిన్న జంతువు విలువ మూడుబంట్లకి సమానం. తెలుపు తొందరపడి మొదలు పెట్టడం వల్ల నలుపుకే లాభిస్తోంది.



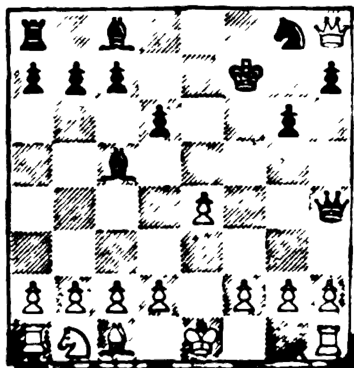
బొమ్మ - 118

పైన మనం చర్చించిన ఎత్తులేవీ నలుపు వేయలేదు. 6...బం–గు3 అనే ఎత్తువేసి తెల్లమంత్రి చెప్తున్న షా నుంచి తన రాజుని రక్షించాడు. నల్లబంటు పగలో ఉంది కనుక తెల్లమంత్రి దాన్ని తప్పుకొనడానికి 7మ×గు అనే ఎత్తువేశాడు. ఈ ఎత్తులో ఒక వైపు నుంచి శ4లో ఉన్న శకటుపైనా రా. లో ఉన్న ఏనుగుపై తెల్లమంత్రి ఇబ్బడి దాడి చేస్తున్నాడు. ఈ రెండు నల్లజంతువుల్లో ఏదో ఒకటి చావక తప్పదు. నలుపు ఈ ఎత్తు వస్తుందని ఆలోచించ లేదా? ఘోరమైన పొరపాటు చేశాడా? లేదు! కావాలనే తెలుపుని ప్రలోభపెట్టి నాశనానికి తవ్విస్తున్నాడు.



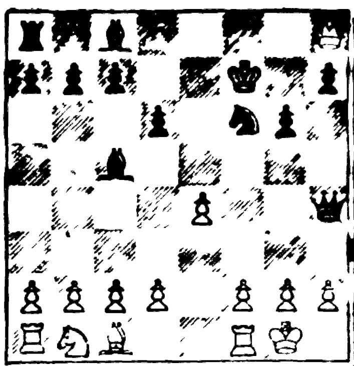
బొమ్మ-119

పెద్ద జంతువైన ఏనుగును సంరక్షించకుండా నలుపు 7...జ-మ8 అనే ఎత్తుని వేసి శకటుకి కాపు వేశాడు. ఈ ఎత్తులో రెండో నల్ల శకటుకి తెల్ల ఐమూలాలు విడుదల అయ్యాయి. పెద్ద జంతువుని కాక శకటుని ఎందుకు నలుపు కాచుకొంటున్నదీ తెలుపు గుర్తించినట్టు లేదు. అందుకే 8 మ×ఏ అనే ఎత్తుని వేశాడు. నల్ల ఏనుగును చంపినందువల్ల ఇప్పుడు లాభంలాగే కనబడుతుంది. ఒక శకటునీ గుర్రాన్నీ తెలుపు బలి చేసి రెండు బంట్లూ, ఒక గుర్రం, ఒక ఏనుగును చంపాడు. 6 పాయింట్ల రెండు చిన్న జంతువులకు 10 పాయింట్ల ఎదుటికాయలు చంపగలిగాడు. నలుపు ఎందుకు నష్టపోవడానికి సంసిద్ధుడయ్యాడు? ఏదో ప్లాను ఉండే తీరాలి.



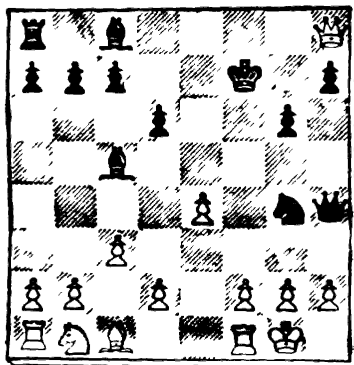
బొమ్మ - 120

8...మ-ఏ5 అనే ఎత్తుని నలుపు వేశాడు. ఈ ఎత్తువల్ల నలుపు వేసుకున్న వ్యూహంలోని అంతరార్థం బోధపడ తూంది. తెల్లమంత్రిని కదన రంగానికి దూరంగా ఉంచడమే నలుపు ఉద్దేశం. తొందరపాటు దాడివల్ల తెలుపు తన ఇతర జంతువులను మోహరించలేదు. వాటికి సరియైన రక్షణలు లేవు. 8...మ-ఏ5 అనే ఎత్తుతో ఇంకో రెండు ఎత్తులలో తెల్లరాజు ఆట కట్టవుతుందని నలుపు బెదిరిస్తున్నాడు. మ×శ2+ అనే ఎత్తు తరువాత వస్తుంది తెల్లరాజు తను మ1 లోకి తప్పుకోవాలి అప్పుడు శ-గు5+ అని చెప్పి నలుపు ఆటను గెలుచుకొంటాడు.



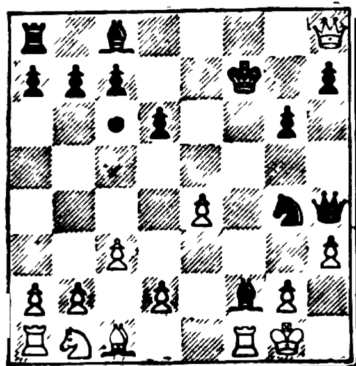
బొమ్మ - 121

తానున్న ప్రమాదాన్ని తెలుపు గ్రహించాడు. దాన్ని నివారించ డానికి 9.O-O అనే ఎత్తుని వేశాడు. ఇప్పుడు తన రా.శ.బంటు రెండు కాపులు వచ్చాయి. నలుపు ఏం తొందరపడకుండా 9...గు-శ8 అనే ఎత్తుని వేశాడు. ఈ ఎత్తుతో ఒక చిన్న జంతువుని మోహరించడమే కాక తెల్లమంత్రిని ఒక మూల బంధించేశాడు. అంత శక్తివంతమైన కాయ ఏ గడిలోనికి వెళ్ళినా పగే! కింద తనరాజు కోటలో కొంపలంటు కొనే పరిస్థితి వచ్చేస్తూంది. అయినా తెల్లమంత్రికి దిగ్బంధనమై పోయింది. నలుపు బలంలో ఒక మంత్రి, శకటు, గుర్రం 'మాంచి' హుషారుగా దాడిలో పాల్గొంటున్నాయి. ఇంకో శకటు ఏ క్షణంలోనైనా కార్యరంగం లోనికి దూకడానికి సిద్ధంగా ఉంది.



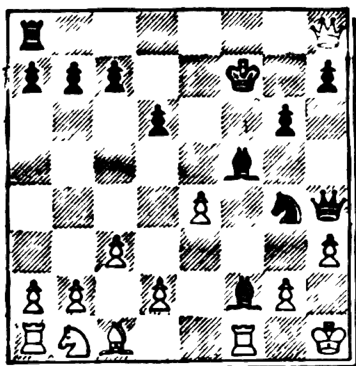
బొమ్మ - 122

తెల్ల బలంలోని ఏ జంతువూ కార్యరంగంలో హుషారుగా లేవు. మరే ఎత్తూ లేక 10 బ-శ3 అనే ఎత్తుని వేశాడు. తరువాత 'బ-మ4' అనే ఎత్తుని వేసి శ4లో ఉన్న నల్లశకటు పగ తన శ,3.లో ఉన్న బంటు మీద తప్పించాలని ఈ ఎత్తు తాపత్రయం. దీనికి జవాబుగా 10...గు-గు6 అనే ఎత్తుని నలుపు వేశాడు. 'మ×ఏబ ఆటకట్టు' అనే బెదిరింపు ఈ ఎత్తు వల్ల స్పష్టమవుతూంది.



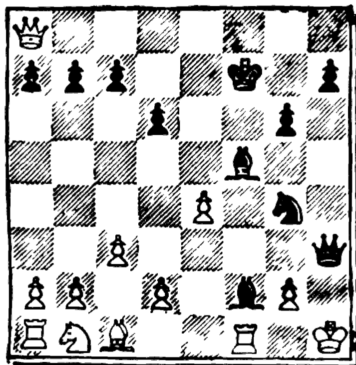
బొమ్మ - 123

పై కట్టెత్తు నుంచి తప్పుకోడానికి 11. బం–రా. ఏ 3 అనే ఎత్తుని తెలుపు వేశాడు. దీనికి జవాబుగా 11 ... శ×బం+ అనే ఎత్తుని నలుపు వేశాడు. తెల్లరాజు కంచం ఉచ్చులో బిగుస్తుంది (ఏ×శ అనే ఎత్తుని తెలుపు వేస్తే మ×ఏ+ అనే పై ఎత్తుని నలుపు వేస్తాడు. ఏ 2. గడి గుర్రం పగలో ఉంది కనుక తెల్లరాజు ఏ1 లోనికే వెళ్ళాలి అప్పుడు మ–శ8+ ఆటకట్టు అని నలుపు జయిస్తాడు).



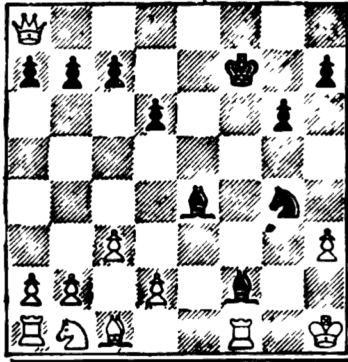
బొమ్మ - 124

తన ఏనుగుతో నల్లశకటును చంపకుండా 12. రా-ఏ1 అనే ఎత్తుని తెలుపు వేశాడు. దీనికి జవాబుగా 12 ... శ-రాశ4 అనే చక్కటి ఎత్తుని నలుపు వేశాడు. ఈ శకటు తెల్లబంటు పగలో ఉన్న గడిలోకి చూస్తూ చూస్తూ నడిచి వెళ్ళింది. తెల్లబంటు ఈ శకటుని తింటే నల్ల ఏనుగు తెల్ల మంత్రిని హాయిగా భక్షిస్తుంది. అందుచేత తెల్లమంత్రి విధిలేక ఆ ఏనుగును చంపి తీరాలి.



బొమ్మ — [illegible]

13.మ×ఏ అనే ఎత్తు తెలుపు వేశాడు. దీనికి జవాబుగా 13 ... మ×జ + అనే ఎత్తుని నలుపు వేశాడు. ఈ ఎత్తుతో తన మంత్రిని నిశ్చింతగా బలి చేస్తున్నాడు. తెల్లబలంలోని మఏ, మశ, మగు తమ పుట్టగళ్ళలో దాణా మేస్తూ అలా ఉండిపోయాయి. తగిన మోహరింపు లేనందువల్ల తన రాజు రక్షణకు అవి ఉపయోగపడడం లేదు. ఆరంభ శూరత్వంతో దాడి చేసుకొంటూ వెళ్ళిన తెల్లమంత్రి ఎక్కడో దూరాన ఎందుకూ పనికి రాకుండా పోయాడు. తన రాజుని 'చెక్' నుండి తప్పించాలంటే ఒకటే ఎత్తు ఇంక తెలుపు వేయగలడు.



బొమ్మ-126

విధిలేక తాయవలసిన 14.బ×మ అనే ఎత్తుని తెలుపు వేశాడు. దీనికి జవాబుగా 14 ... శ×బ+ఆటకట్టు అని నలుపు గెలుచు కొన్నాడు. ఒక గుర్రం, రెండు శగట్లు కలిసి చాలా చక్కగా ఆట కట్టాయి.

పై బొమ్మని జాగ్రత్తగా పరిశీలించండి. 8వ రేంకులో ఒక్క నల్ల జంతువు లేదు. 1వ రేంకులో నాలుగు తెల్ల జంతువులు ఉన్నాయి. తెలుపు ఓడిపోవడానికి కారణాలు.

1. ప్రారంభంలో పొరపాట్లు.

2. అరంత తొందర్వంగా మంత్రినే మొదట రంగంలోనికి తీసుకురావడం.

3. ప్రత్యర్థి 'తేరగా' తన జంతువులను ఎందుకు ఇస్తున్నాడో గమనించక పోవడం.

4. మంత్రివైపు జంతువులను అసలు మోహరించక పోవడం.

5. రాజుకు రక్షణ కల్పించుకొనక పోవడం (ఒక బంటు మీద గాని బంతువు మీదగానీ రెండు పగ లున్నప్పుడు, దానికి మూడు కాపులు ఉండాలి).

6. ప్రత్యర్థి తన బలగాన్ని మోహరించు కొందికి అవకాశాలు ఇవ్వడం.

ఇలాగ కారణాలు బేరీజు వేసుకొంటూ పోవచ్చును. ప్రతి 'ప్రారంభం' లో కొన్ని మెలకువలు ఉంటాయి. ప్రత్యర్థి వేసిన ఎత్తుకు సరైన పై ఎత్తులు ఏమిటో చదరంగం పుస్తకాలు వివరిస్తాయి. 'మాడరన్ చెస్ ఓపెనింగ్సు' అనే ఉద్గ్రంథం ఒకటి ఉంది. దీన్ని 'ఎమ్.సి.ఓ' అని చదరంగం ఆటగాళ్ళు పేర్కొంటారు ఇందులో ముఖ్యమైన ప్రారంభాల గురించి వివరణలు ఉన్నాయి. ప్రతి ప్రారంభానికీ శాఖోప శాఖలుగా విస్తరిల్లిన మార్గాంతరాల ఎత్తులు ఉంటాయి. వాటి నన్నిటినీ ఈ శాస్త్రగ్రంథం విశద పరుస్తుంది ఆట కొత్తగా నేర్చుకొంటున్న వాళ్ళ కోసం కాక కొద్దిగా పరిశ్రమ చేసిన వాళ్ళకి అది ఉపయోగిస్తుంది.

ప్రస్తుతం మనం ముఖ్యమైన ప్రారంభాల గురించి తెలుసుకొందే చాలు

11

కొన్ని ప్రఖ్యాతమైన ప్రారంభాలు

ఈ పుస్తకంలో ఇప్పటి దాకా 'గ్రైకో పియానో' ప్రారంభంలోని ఉదాహరణలనే చర్చించాం. '1.బం-రా4' అనే తొలి ఎత్తుతో మొదలయ్యే ప్రఖ్యాతమైన ప్రారంభాలు రెండు డజన్ల దాకా ఉన్నాయి. ఒక్కొక్క-దానికి ఒక ప్రత్యేకమైన పేరు ఉంది.

అట్టే అనుభవంలేని ఆటగాళ్ళు అనుకరించ వలసిన ప్రారంభాలలో 'స్కాచ్ ఓపెనింగు' ఒకటి. ఇది ఈ క్రింది ఎత్తులతో మొదలవుతుంది.

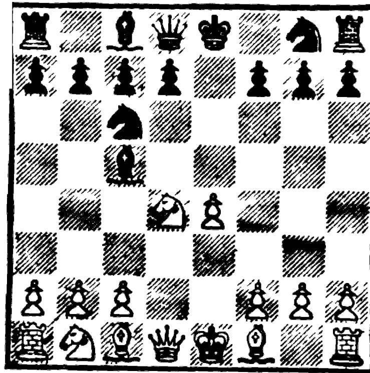
తెలుపు	నలుపు
1. బం-రా 4	బం-రా4
2. గు-రాశ 3	గు-మశ 3
3. బం-మ 4	

[8]

ఈ ఎత్తుతో సెంటర్ పై కంట్రోలు కోసం పోరాటం ప్రారంభం అవుతూంది. రెండో తెల్లశకటుకూ గిట్ఘ విడుదల అయ్యాయి.

3. ...	బ×బ
4. గు×బ	శ-శ 4

నలుపు వేసిన నాలుగో ఎత్తు మంచిదే. అయితే 4... గు-శ3 అనే ఎత్తుకూడా వేసి తెల్ల రా.బ మీద దాడి చేయవచ్చు. అప్పుడు తెలుపు 5. గు-శ3 అనే ఎత్తుతో సమాధానం చెప్పవచ్చును. నలుపు నాలుగో ఎత్తు వేశాక పొజిషను ఈ క్రింది విధంగా ఉంటుంది.



బొమ్మ-127

తెల్లగుర్రం మీద రెండు పగ లున్నాయి. తెల్ల గుర్రానికి మంత్రి కాపు ఒకటే ఉంది. ఒక జంతువు మీద రెండు పగ లున్నప్పుడు రెండు కాపులు అవసరం. అందుచేత 5. శ-హా3 అనే ఎత్తుతో మ4లో ఉన్న

గుర్రానికి మరో కాపు లేవడమే కాక తెల్ల మ.శ.కు ఆటలో మోహరింపు జరిగింది. అప్పుడు రెండు బలాలు సమానంగా ఉంటాయి.

'గైకోపియానో'లో కన్నా 'స్కాచి ఓపెనింగ'లో ఆట ఆసక్తిదాయకంగా సాగి రక్తి కట్టడానికి వీలుండి. ప్రారంభంలో తీసుకోవలసిన జాగ్రత్తలు తీసుకుంటూ మోహరింపులు కట్టుదిట్టంగా చేస్తే ఆట నేర్చుకొంటున్న కొత్తవాళ్ళు సైతం సమఉజ్జీలుగా తయారు కావచ్చును. అనుభవంవల్ల ఆటలోని మెలుకువలు తెలుస్తాయి.

స్కాచి ఓపెనింగు ఇంకోరకంగా కూడా సాగవచ్చు. ఆ ఎత్తులు నాలుగో ఎత్తులో నలుపు సమాధానం దగ్గిర్నుంచీ మారుతాయి. ఈ కింను కూడా చూడండి.

తెలుపు	నలుపు
1. బ–రా4	బ–రా4
2. గు–రాశ3	గు–మంశ3
3. బ–మ4	బ×బ
4. గు×బ	గు–శ3
5. గు–మశ3	శ–గు5
6. గు×గు	

తెలుపు తన రా.బ ను శ–మ3 అనే ఎత్తుతో కాచుకొందామనుకొంటున్నాడు. దానికి వీలుగా గుర్రాలను పరస్పర సహాయం కోసం ఎత్తు వేశాడు.

6 ... గు×గు

ఇదే కరక్టు ఎత్తు. 8...మ×గు అన్నది పెద్ద ఎత్తు. అప్పుడు 7.మ×మ+,రా×మ; 8.శ-రాగు5 అనే ఎత్తులు వస్తాయి. తెలుపు తన తరువాత ఎత్తులో 9 బ-రా5 అని వేసి ఒక జంతువును కబళిస్తానని బెదిరిస్తాడు.

7. శ-మ3	బ-మ4

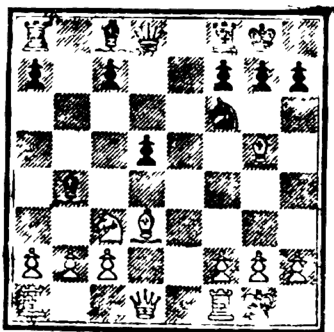
తెలుపు '1. బ-రా4' అనే ఎత్తుతో ప్రారంభించిన అన్ని ఆటలలో నలుపు బ-మ4 అనే ఎత్తును ఏ అసౌకర్యాలు లేకుండా వేయగలిగితే, తన రక్షణ సమస్యలను రమారమీ పరిష్కరించినట్లే.

8 బ×బ	బ×బ
9. 0-0	0-0

రాజు ఫైలు ఖాళీ అయినప్పుడు రెండు రాజులకూ ప్రమాదం వచ్చే పరిస్థితి ఏర్పడుతుంది. అందుకే ఇద్దరూ త్వరితంగా కోటలు కట్టుకొన్నారు. సెంటర్‌లో పరస్పరం కాయలను చంపుకొనగానే వీలైనంత తొందరగా కోట కట్టుకోవడం ఆటగాళ్ళ విద్యుక్తధర్మం.

10. శ-రాగు5.

పదో ఎత్తు తర్వాత ఆట పొజిషన్ ఈ క్రింది విధంగా ఉంటుంది.



బొమ్మ-123

ఇది చాలా ప్రమాద భరితమైన దాడి. నల్ల మ.బను తెలుపు బెదిరిస్తున్నాడు. ఈ బెదిరింపు రెండు రకాలు: ఒకటి :- 11. శ×గు. మ×శ : 12. గు×బ, మ×బ; 13. ఏ-గు1. దీని ఫలితంగా శగటును గెలుచుకోవచ్చు రెండో బెదిరింపు :- 11. గు×బ, మ×గు, 12. శ×గు-బ×శ; 13. శ×బ+తరవాత ఎత్తులో మంత్రిని గ్రహించవచ్చు.

10. ... శ-రా3

ఏ నల్లబంటుపై తెలుపు తన దాడిని కేంద్రీకరిస్తున్నాడో ఆ మశ లోని బంటుని ఈ ఎత్తులో కాస్తున్నాడు.

11.మ-శ3

మ. ఏను మ 1లోకి గాని, రా1లోకి గాని తేసుకురావడానికి ఇది సన్నాహం. పైగా గు 5లోని శగటుతో గుర్రాన్ని చంపి, ఆ శగటుని నల్ల బంటు చంపితే రా శ. ఫైలులో నలుపుకు దొంతర బంట్లను ప్రాప్తింప చేయవచ్చు. కాదా ఇది ఒక ప్లానే ... ఏ ... వాళ్ళకైనా దొంతర బంటు ఇబ్బందికరమే.

11... శ-రా2

12 మఏ-రా1 ఏ-గు!

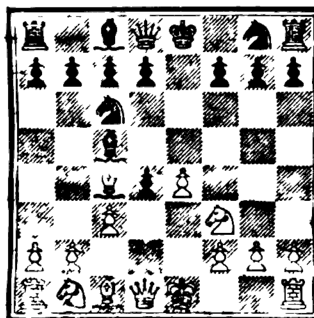
పన్నెండు ఎత్తులు సాగినా ఆట సమానంగానే ఉంది.

ఈ స్కాచి ఓపెనింగ్‌లోనే మరో శాఖ ఉంది దాన్ని 'స్కాచ్ గేంబిట్' అంటారు. ఉత్తరోత్తరా ఆధిక్యం కోసం ముందుగా ఒక బంటుని బలి చేయడాన్ని చదరంగపు పరిభాషలో 'గేంబిట్' అంటారు. ఈ ప్రారంభ విధానాన్ని గమనించండి.

తెలుపు	నలుపు
1 బ-రా4	బ-రా4
2 గు-రాశ3	గు-మశ3
3 బ-మ4	బ×బ

ఇక్కడదాకా స్కాచ్ ఓపెనింగే. ఇప్పుడు తెలుపు ఒక బంటుని బలిచేసే ప్రాబల్యం సంపాదించాలని, జంతువును సునాయాసంగా మోహరించాలని ప్రయత్నిస్తున్నాడు.

4 శ-మశ4	శ-శ4
5 బ-శ3	



బొమ్మ-129

తెలుపు ఇంకో బంటుని బలి చేస్తానంటున్నాడు. ఇప్పుడు వేసిన ఎత్తుకన్నా '5.గు-గు5' అనే ఎత్తుని వేస్తే నల్ల రాశ2 పై దాడి ఇనుమడించ వచ్చును గాని ఒకే జంతువుని తొలి ఘట్టాల్లో రెండు సార్లు కదపడం మంచి వ్యూహరచన అనిపించుకోదు.

5...	బ×బ

తెలుపు 'పువ్వుల్లో పెట్టి ఇస్తున్నట్టు' ఇచ్చిన బలి బంటును నలుపు స్వీకరించాడు. గేంబిట్‌ని పుచ్చుకుంటే 'గేంబిట్ స్వీకారం' అంటారు. తిరగ్గొట్టేస్తే 'గేంబిట్ తిరస్కారం' అంటారు. ఈ గేంబిట్‌ని తిరస్కరించి నలుపు 5...బ–మ3 అనే ఎత్తును వేయవచ్చును గాని వేయలేదు.

6 గు×బ	బ–మ3
7 మ–గు3	మ–మ2
8 గు–మ5	రాగు–రా2
9 మ–శ3	0–0
10 0–0	గు×గు
11 బ×గు	గు–రా4

మొదట ఒక బంటును అప్పనంగా పుచ్చుకొన్నా ఇప్పుడు తన బంటును ఇచ్చెయ్యడమే నలుపు చేయదగ్గ [illegible] యుక్తమైన [illegible] 11...గు–రా2; 12. బ–మ4. శ–గు3; 13. శ–గ2 అనే ఎత్తుల వల్ల తెలుపు చాలా ప్రబలమైన [illegible] చేయడా [illegible]

12 గు×గు	బ×గు
13 మ×బ	శ–రా1

రెండు బలాలలోనూ ఆట సమానంగానే ఉంది.

స్కాచ్ గేంబిట్‌లాగే చదరంగంలో చాలా రకాల గేంబిట్ ప్రారంభాలు ఉన్నాయి. వీటిలో 'కింగ్స్ గేంబిట్' ఒకటి. ఆ ప్రారంభం ఇలా ఉంటుంది.

కింగ్స్ గేంబిట్

1 బ-రా4 బ-రా4

2 బ-రాశ4

ఈ శకటు బంటును ఆదిలోనే బలి చేయడానికి మూడు కారణాలు ఉన్నాయి. 1) సెంటర్‌ని కంట్రోలు చేయడం. 2) ప్రత్యర్థి యొక్క రాశ2పై ఉత్తరోత్తరా దాడి మోపు చేయడం. 3) మోహరింపులో లాభం పొందడం.

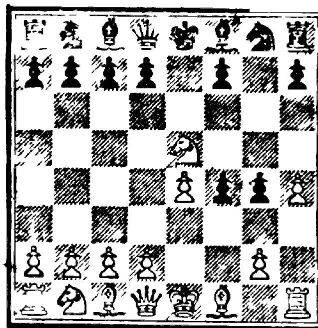
2... బ×బ

3 గు-రాశ3 బ-రాగు4

4 బ-రాఏ4 బ-గు5

5 గు-రా5

ఈ అయిదు ఎత్తులూ అయ్యాక పొజిషన్ ఎలా ఉంటుందో కింది బొమ్మలో చూడండి.



బొమ్మ-130

సెంటర్ మీద ప్రాబల్యం సంపాదించడానికి ఇది మహత్తరమైన ఉదాహరణ. సెంటర్‌లో ఉన్న గుర్రం ఎనిమిది గళ్ళమీద ఆధిపత్యం చెలాయించగలదని ఇంతకు ముందు ప్రకరణాలలో తెలుసుకున్నాం. ఈ గుర్రం మీదకు పగను నలుపు తెస్తే దాన్ని మశి.6 గాని అక్కణ్ణుంచి రాశ4కి గాని వేయవచ్చు. అప్పుడు కూడా ఆ గుర్రం ఎనిమిది గళ్ళమీద అధికారం చెలాయిస్తూనే ఉంటుంది.

'1 ఐ-రా4' అనే ఎత్తుతో మొదలయ్యే మరొక ప్రారంభాన్ని 'రైలో పెజ్' అంటారు. ఇది చాలా ప్రసిద్ధమైనదే కాక బహుళ ప్రచారంలో ఉంది. ఈ ప్రారంభంలోని మొదటి ఏడు ఎత్తులు చూడండి.

రైలో పెజ్

1. ఐ-రా4	ఐ-రా4
2. గు-రాశ3	గు-మశ3
3. శ-గు5	

తెలుపు పరోక్షంగా [illegible] దాడి చేస్తున్నాడు. ఉత్తరోత్తరా శ×గు అనే ఎత్తు గు×ఐ అనే ఎత్తు వేస్తాను జాగ్రత్త అని హెచ్చరిస్తున్నాడు. ఈ [illegible] లాభాలు కూడా ఉన్నాయి. నలుపు తన మ ఐ.ను ముందుకు తోయలేదు. తోస్తే గుర్రం తెరవులోకి వస్తుంది. అది కదిలితే మంత్రి పోవచ్చు. నలుపు మంత్రి వైపు మోహరింపుకి ఆటంకాలు ఉన్నాయి.

3...	ఐ-మఏ3

దుష్టులకు దూరంగా ఉండడమే కాదు. దుష్టులను దూరంగా ఉంచాలి. ఒక్క ఎత్తులో ఎన్నో బెదిరింపులు దాటుతున్న తెల్ల శకటుపై బంటు పగను నలుపు తెచ్చాడు.

4. శ-ఏ4,

ఇంకా తన బెదిరింపును తెలుపు సాగిస్తూనే ఉన్నాడు. అయినా నల్ల రా.బ ను కబళించ లేదు. 4శ×గు, మబ×శ; 5గు×బ, అనే ఎత్తు లకు సమాధానంగా 5...మ-మ5 అనే ఎత్తు పడుతుంది.

4... గు-శ3

తెల్ల రా. బ మీద ఎదురుదాడి

5 0-0.

తెలుపు ఈ దాడిని నిర్లక్ష్యం చేయవచ్చు.

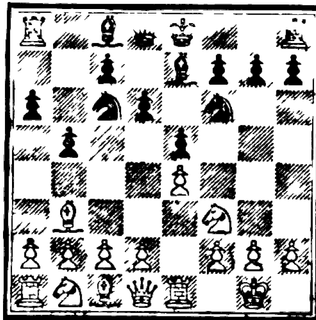
5... శ-రా2

ఈ ఎత్తుకు బదులు '5...గు×బ' అనే ఎత్తుని వేస్తే ఆట మరో విధంగా విస్తరిస్తుంది.

6. ఏ-రా1 బ-మగ4

7. శ-గు3 బ-మ3

ఈ ఏడెత్తులు వేశాక పొజిషన్ ఎలా ఉంటుందో కింద బొమ్మలో చూడండి.



బొమ్మ-131

తరవాత ఆట ఇలా సాగవచ్చు.

8.మ–శ3 0–0

9. ఐ–రాఏ3

నలుపు శ–గు5 అనే ఎత్తుని వేయకుండా ఇది ముందు జాగ్రత్త.

9... గు–మఏ4

ఏనుగు రేంకులో ఉన్న గుర్రానికి అధిపత్యపు గళ్ళు చాలా పరిమితంగా ఉంటాయని మనకు తెలుసు. అయినా నలుపు ఈ ఎత్తు వేయడంలో ఉద్దేశ మేమిటంటే మంత్రివైపు నుంచి ఎదురుదాడి చేయడమే. రైలోపెజ్ ప్రారంభంలోని ప్రయోజనాలు తెలుపు నలుపులకు వేరు వేరుగా ఉంటాయి. సెంటర్‌ని కంట్రోలు చేస్తూ రాజు పక్క దాడి చేద్దామని తెలుపు ఉద్దేశం. సెంటరుపై కంట్రోలు వదులుకోకుండా మంత్రి వైపు నుంచి ఎదురు దాడి చేద్దామని నలుపు భావిస్తున్నట్టు తెలుస్తూనే ఉంది.

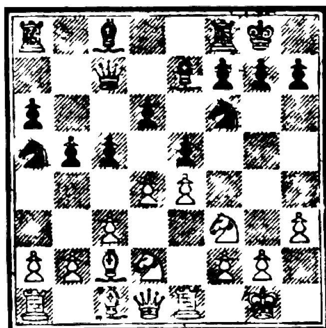
ప్రస్తుతానికి ఈ శగటు ఏం ప్రమాదకరంగా కనబడ్డంలేదు గాని మగు1 నుంచి రాఏ7 దాకా ఉన్న ఐమూలలో ఈ శగటుతో కంట్రోలు చేస్తూ దాడి చేయడం తెలుపు యొక్క ఉద్దేశం.

10... ఐ–శ4

11 ఐ–మ4 మ–శ2

12 మగు–మ2

ఈ గుర్రాన్ని ఉత్తరోత్తరా రాజువైపు దాడి లోనికి తీసుకు వస్తారు. ఇప్పుడు 'పొజిషన్' చూడండి



బొమ్మ-132

ఆట మంచి రసకందాయంలో ఉంది. ఇక్కడ నుంచి ఆటగాళ్ళ ప్రతిభలను బట్టి ఆట సాగటానికి ఆస్కారం ఉంది

'1.బ-రా4' అనే ఎత్తుతోనే కాదు తెల్ల ఆటగాడు. '1 బ-మ4. అనే ఎత్తుతో కూడా సెంటర్‌పై కంట్రోలును సాధించగలడు. 'కింగ్స్ గేంబిట్' లాగే 'క్వీన్స్ గేంబిట్' అనే ప్రారంభం ఒకటి ఉంది. ఇది చాలా ప్రసిద్ధమైనది. పీటి తొలి ఎత్తులు చూడండి.

క్వీన్స్ గేంబిట్

1. బ-మ4 బ-మ4
2. బ-మశ4

తెలుపు ఈ బంటుని అప్పనంగా ఇచ్చేస్తున్నాడు. ఇందులో మూడు అంతరార్థాలు ఉన్నాయి.

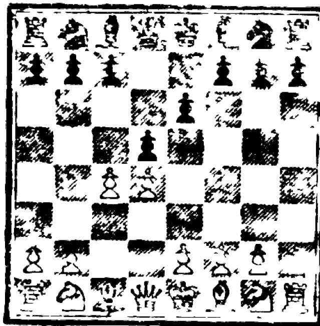
1. సెంటర్ నుంచి ఎదుటి బంటుని తప్పించడానికి ప్రలోభపెట్టడం.

2. నలుపు ఈ ప్రలోభానికి లొంగక పోతే మ-బ మీద ఒత్తిడి పెంచడం,

3. మశ ఫైలు ద్వారా దాడి చేయడం. ఆ ఫైలును కంట్రోలు చేయడం.

2... బ-రా4

నలుపు ప్రలోభానికి గురి కాలేదు. తొలి రెండు ఎత్తుల తర్వాత పొజిషన్ ఇలా ఉంటుంది.



బొమ్మ-133

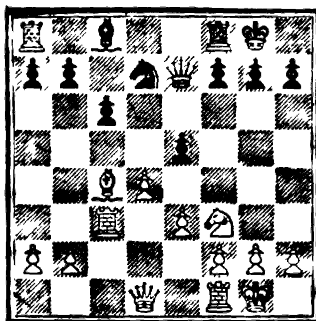
ప్రలోభానికి గురై తెల్ల శబను తీసుకొంటే ఆట ఒక రకంగా సాగుతుంది. తిరస్కరిస్తే ఇలా సాగవచ్చు

3. గు-మశ3	గు-రాశ3
4. శ-గు5	ఏ-రా2
5. బ-రా3	0-0
6. గు-శ3	మగు-మ2
7. ఏ-శ1	బ-శ3
8. శ-మ3	బ×బ

తెలుపు ఆశించిన ప్లాను లోనికి నలుపు పడుతున్నాడు. పరస్పర సంహారాలు ఇంక మొదలవుతాయి

9. శ×బ	గు-మ4
10. శ×శ	మ×శ
11. 0-0	గు×గు
12. ఏ×గు	బ-రా4

ఇప్పుడు పొజిషన్ కింద బొమ్మలో మోస్తరుగా ఉంటుంది.

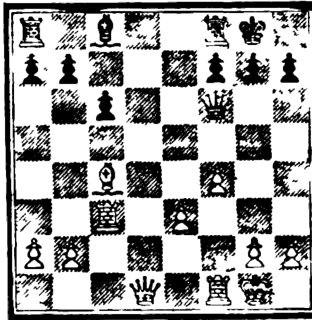


బొమ్మ-184

మంత్రి బంటుతో మొదలయ్యే ఆన్నా ప్రారంభాలలో నలుపుకు ఒక సమస్య ఎప్పుడూ ఏర్పడుతుంది తన మ శ.ను నలుపు ఆటలోనికి తీసుకు రాగలిగితే ఆ సమస్య పరిష్కారమైనట్లే. దాన్ని తెలుపు వారించాలి. దానికి వేరే మార్గా లున్నాయి. ప్రస్తుతం పై పొజిషను నుంచి ఆట ఎలా సాగుతుందో చూద్దాం.

13. బ×బ	గు×బ
14. గు×గు	మ×గు
15 బ-శ4	మ-శ3

ఈ ఎత్తుల తర్వాత పొజిషన్ ఈ కింది విధంగా ఉంటుంది.



బొమ్మ–185

ఇప్పుడు తెలుపు ఎత్తు వేయాలి. మంచి ఎత్తే చేస్తున్నాడు.

16. బం–శ 5

నల్ల మ.శ.ను పుట్టు గదికి బంధించేస్తున్నాడు. 16... శ×బం అనే ఎత్తును సలుపు వేయలేదు. 17. బం–రా 4 అనే ఎత్తుతో ఆ శకటును తెరవులో పెట్టి తరవాత బంటుతో తెలుపు కబళిసాడు.

16....	బం–మగు 4
17. శ–మ 8	బం–గు 5
18. ఏ–మశ 2	ఏ–మ 1
19. మ–రా 2	బం–మఏ 4

ఆట సరి సమానంగా ఉంది. నలుపు మంత్రి వైపు నుంచి ఎదురు దాడి చేస్తున్నాడు. తెలుపు సెంటర్‌పై కంట్రోలును వదులుకోలేదు.

1. రా-మ4 అనే తొలి ఎత్తుతో మొదలయ్యే ప్రారంభాలు కూడా రెండు డజన్ల దాకా ఉన్నాయి. ఈ ప్రాథమిక ప్రబోధినిలో అన్ని ప్రారంభాల గురించి వివరించడం సాధ్యం కాదు.

సాధన వల్ల పనులు సమకూరుతాయి.

అధ్యయనం వల్ల ఆట పట్టుబడుతుంది.

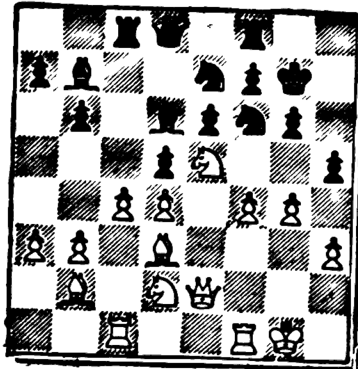
చదరంగంలో ప్రారంభం- మధ్య ఘట్టం- తుది ఘట్టం అనే మూడు దశలు ఉన్నాయి. ఇప్పటిదాకా ప్రారంభం గురించి తెలుసుకొన్నాం. వచ్చే ప్రకరణాల్లో మిగతావి తెలుసుకొందాం.

12

మధ్య ఘట్టం కల్పనలు

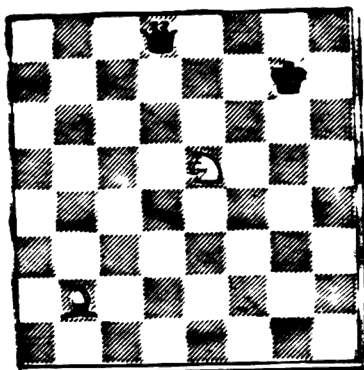
ప్రారంభంలో మంచి ఎత్తులు వేసి, బలగంలోని జంతువులను బాగా మోహరించి, సెంటర్‌పై కంట్రోలు సాధించిన తరవాత ఆట మధ్య ఘట్టంలో పడుతుంది. ఇప్పుడు ఆటగాడు నాలుగైదు ఎత్తుల దాకా ముందు ఊహించి ఆ పొజిషన్ చేయకొనడానికి వీలైన పరిస్థితులను కల్పించుకోవాలి. తన జంతువులను కంబైన్ చేసి నడిపించాలి. ఈ 'కాంబినేషన్' అనే ఇంగ్లీషు పదాన్ని తెలుగు ఆటగాళ్ళు కల్పన అంటారు.

ఈ కింది బొమ్మను చూడండి.



బొమ్మ-136

మూలలో ఉన్న తెల్లశకటు నల్లరాజుపై గురి పెడుతూంది. తెల్ల [illegible] ఆటగాడు ఈ కింది బొమ్మలో ఉన్న 'పొజిషన్' సాధించడానికి ఉపాయాలు పన్నుతున్నాడు.



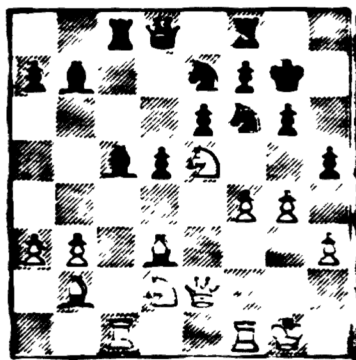
బొమ్మ-137

తన శకటుకీ నల్లరాజుకీ మధ్య ఉన్న అంతుస్థాలను కత్తిరించ గలిగితే, తెలుపు గు—శ6: తెలుపురాజా అనే ఎత్తుని వేసి నల్ల మంత్రిని కూలించ వచ్చును. ఈ పొజిషన్ లోనికి రావాలంటే కొన్ని త్యాగాలు అవసరం. దాని వరుస ఎత్తులు వేయాలి.

1. బ—మంశ5. బ×శబ

2. మంబ×బ. శ×బ+

అనే పై ఎత్తులు వేశాక 138వ బొమ్మలోని పొజిషను వస్తుంది.

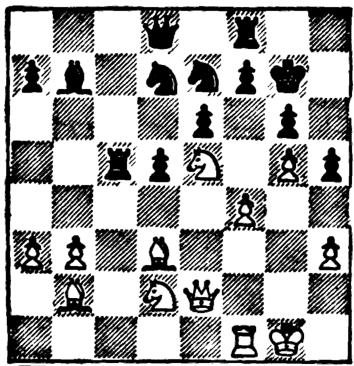


బొమ్మ-138

తెలుపు తన కాంపెన్సేషన్ లో తొలి అంచెను దాటాడు. మళ. విమూలంలో వున్న తన బంటును తొలగించారు. నలుపు వేసిన ఎత్తులన్నీ వటాన్నైనవే. ఏదేవర్ల నలుపు రాణిని పొందాడు. ఒక బంటు కోల్పోయింది తెలుపు రాను సాధించిన తొలి 'పొజిషన్' లోనికి మిగతా బంతువులను వచ్చాయి.

3 ఏ×శ.	ఏ×ఏ
4 ఒ-గుశ	గు-మ2

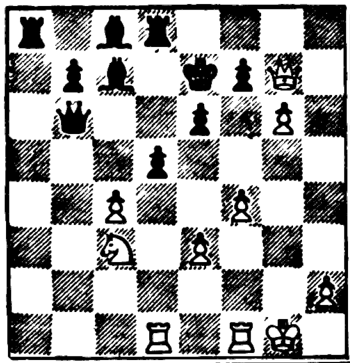
ఇంకో రెండు ఎత్తులు వేయగానే తెలుపు ఆటలో సాధించిన పొజిషన్‌కి అన్ని బంతువులూ కదిలాయి. 139వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-139

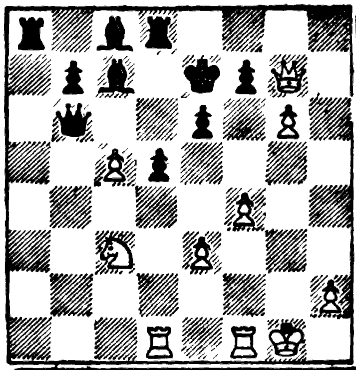
ఇప్పుడు తెలుపు తాను ప్లాను వేసుకున్న 5గు-శ6: తెరచిరాజు అనే ఎత్తుని వేసి నల్లమంత్రిని కబళించవచ్చును. ఒకవేళ నల్ల ఆటగాడు '4...గు-మ2' అనే ఎత్తుని వేయలేదనుకోండి. [illegible]xగు+ అనే ఎత్తుని వేసి ఒక్క పాయింటు బంటుతో సెంటర్లో ఉంటూ, ఎనిమిది గళ్ళపై అజమాయిషీ చేస్తున్న మూడు పాయింట్ల గుర్రాన్ని లోం చేయ వచ్చును.

మధ్యమట్టంలో కల్పనలు చేయడానికి ముందు చూపు ఉండాలి. మనం ఊహించిన క్రమంలో ప్రత్యర్థి ఎత్తులు వేయక తప్పదు. అదే విధంగా కల్పనను రూపొందించాలి. దీన్నే 'టెంపో' అని కూడా అంటారు. 'టెంపో' పోతే ప్రత్యర్థి మన కల్పన వల లోంచి జారి పోవచ్చును. దానికి ఏ మాత్రం అవకాశాన్ని మనం ఇవ్వ కూడదు. 140వ బొమ్మను చూడండి.



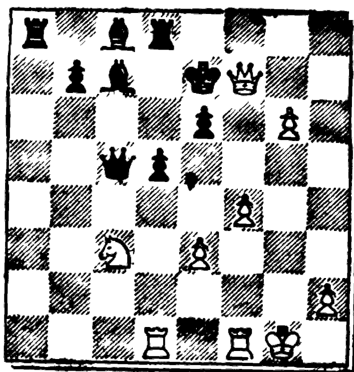
బొమ్మ - 140

తెలుపు ఎత్తు వేయాలి. జంతువులను లెక్క పెట్టుకొంటే తెల్ల బలంలో నాలుగు బంట్లూ, రెండు ఏనుగులూ, ఒక గుర్రం, ఒక మంత్రి మాత్రమే ఉన్నాయి. నల్ల బలంలో నాలుగు బంట్లూ, రెండు శగట్లూ రెండు ఏనుగులూ, ఒక మంత్రి ఉన్నాయి తెల్ల బలంలో ఒక చిన్న జంతువు తక్కువగా ఉంది. అయినా 'టెంపో'. ఉండడం వల్ల తెలుపు మంచి కల్పన చెయ్యడానికి ఆస్కారం ఉంది అయితే చాలా జాగ్రత్తగా ఒక వరసలో ఎత్తులు వేయాలి. 1. గ×బ అనే ఎత్తుని వేసి బ–శ8 అని బెదిరిస్తే దానికి సమాధానంగా ఏ–శ1 అనే ఎత్తుని నలుపు వేసి తెలుపు వేసిన ప్లానును భగ్నం చేస్తాడు 1. మ×బ+ అనే ఎత్తుని తెలుపు వేస్తే నల్లరాజు మ8 లోనికి జారు కొంటాడు. అందుచేత ఈ ఎత్తులేమీ వేయకుండా 'టెంపోని' వదులు కోకుండా తెలుపు 1. బ–మశ6! అనే చక్కటి ఎత్తుని వేశాడు.



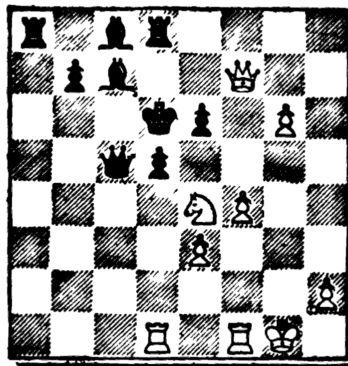
బొమ్మ-141

1. బం-మశ5 అనే ఎత్తువల్ల నల్లరాజు మ3 లోనికి జారుకోడానికి వీలు కాకుండా తెలుపు కట్టుదిట్టం చేశాడు. అదే ఎత్తుతో ఒక దెబ్బకు రెండు పిట్టలన్నట్టు నల్లమంత్రిపై దాడి కూడా చేశాడు. ఇప్పుడు ఏ-శ1 అనే ఎత్తువేసే సావకాశం నలుపు పోగొట్టుకొన్నాడు. ఈ ఏనుగు ఎత్తు వేసి ఆటకట్టును నివృత్తి చేసుకోవాలంటే మంత్రి పోతుంది నలుపు విధిగా తన మంత్రితో తెల్లబంటును చంపాలి. అప్పుడు 2. మ×బం+ అనే ఎత్తుని తెలుపు టెంపో పోకుండా వేస్తాడు. అలా వేశాక పొజిషన్ ఈ కింది విధంగా ఉంటుంది.



బొమ్మ-142

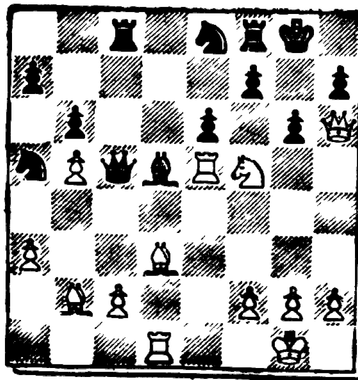
ఇప్పుడు నల్లరాజు మళిలోనికి వెళ్ళినా తెలుపు కొచ్చిన నష్టమేమీ లేదు పైపెచ్చు చాలా లాభమే కలుగుతుంది తెలుపు తన కల్పనను టెంపో పోకుండా కొనసాగించు కొనవచ్చు. 8 . . రా–మ8 అనే ఎత్తువేళాక పరిస్థితి అనుకూలించడం వల్ల తెలుపు 8 గు–రా4+ అనే ఎత్తువేస్తాడు. అప్పుడు పొజిషన్ ఈ క్రింది విధంగా ఉంటుంది.



బొమ్మ–148

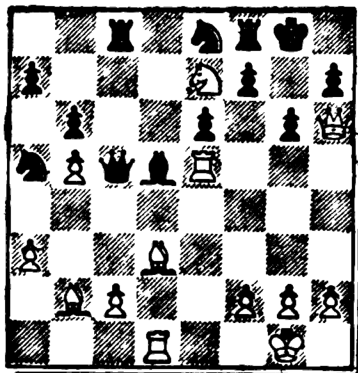
తెల్లగుర్రంతో నల్లరాజు మీద, నల్లమంత్రి మీద తెలుపు ఇద్దరి దాడి చేశాడు. ఈ ఫోర్కు నుండి రక్షించుకొనడానికి 8...ఏ×గు అనే ఎత్తుని నలుపు వేయలేదు. ఆ ఐంటు తెరవులో ఉంది. మ1లో ఏనుగు పొంచి ఉంది. నల్లరాజు షా నుండి తప్పుకోవడానికి శ8 లోనికి వెళ్ళక తప్పదు. 8...రాశ8 అయ్యాక 4గ×మ, రా×గు; 2మ×శ+ అనే ఎత్తులు చకచకా పడతాయి. తరువాత మ లో ఉన్న ఏనుగును తెల్లమంత్రి 'గుటకాయస్వాహా' అని తినెయ్యవచ్చు. ఆదిలో ఒక చిన్న జంతువు తక్కువైనా మంచి కల్పనవల్ల, టెంపోను వదులు కోకుండా ఎత్తులు వేయడం వల్ల తెలుపు చాలా ఎదుటి జంతువులను చంపి ఆట గెలుచుకొనే స్థితిలోనికి వచ్చింది.

మన జంతువులు ఎదుటి రాజు దరిదాపుల్లో ఉన్నప్పుడు 'కాంబి నేషన్' కోసం వెదకాలి. కొన్ని చిన్నా పెద్దా జంతువులను బలి చేయ వలసి వస్తే రావచ్చు గాక, ఎదుటివాళ్ళ ఆట కట్టవుతుందన్న ధీమా మనకు ఉంటే ఎంతటి త్యాగమైనా సమంజసమే.



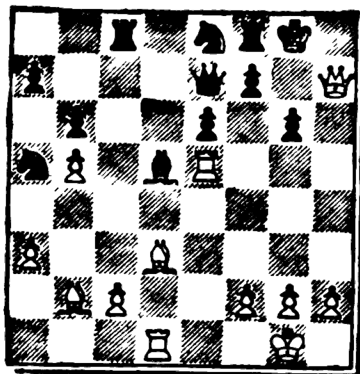
బొమ్మ-144

తెల్ల జంతువులు అన్నీ కార్య రంగంలో ఉన్నాయి. అయితే ఒక దాని కొకటి అడ్డంగా ఉన్నట్లు కనబడుతున్నాయి. తెల్ల గుర్రాన్ని ఆ గడినుంచి ఎంత త్వరగా తప్పించ గలిగితే - అంత త్వరగా శగట్లూ ఏనుగూ తెలుపు గెలుపుకు తోడ్పడతాయి. 1. గు-రా7+ అనే ఎత్తుని వేయాలి. అది వేశాక పొజిషన్ బొమ్మ 145 లో లాగా ఉంటుంది.



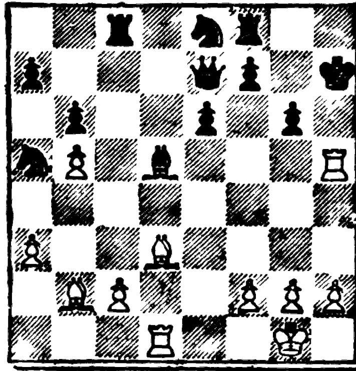
బొమ్మ-145

షా చెప్తున్న తెల్ల గుర్రాన్ని చంపకుండా రాజు ఏ1లోనికి తప్పుకొంటే 2 మ×ఏ+ఆటకట్టు అవుతుంది. అందుచేత విధిగా 1... మ×గు అనే ఎత్తుని నలుపు వేసి తీరాలి. ఆ ఎత్తునే నలుపు వేశాడు. ఇప్పుడు తెలుపు తన మంత్రిని బలి చేస్తున్నాడు. 2. మ×ఏబు+! అనే చక్కటి ఎత్తుని వేశాడు. కింది బొమ్మని చూడండి.



బొమ్మ-146

తెలుపు చేసిన త్యాగం వల్ల నల్లరాజు మీద దాడి మెరుపు దాడి అయింది. తెలుపు తీరుబాటుగా 2. ఏ-ఏ6 అనే ఎత్తుని వేసివుంటే నలుపు 2... బ-శ4 అనే ఎత్తుతో తన మంత్రిని కార్యరంగం లోనికి తెచ్చేవాడు. (2...బ×ఏ అనే ఎత్తు చాలా పొరపాటు ఎత్తు. అప్పుడు 3.మ× ఏబ ఆటకట్టు అవుతుంది). 2. రా×మ అనే ఎత్తు నలుపు వేసి తీరాలి. అదే ఎత్తుని నలుపు వేశాడు. ఇప్పుడు 3. ఏ-ఏ6+అనే ఎత్తుని తెలుపు వేశాడు. కింది బొమ్మను చూడండి.



బొమ్మ-147

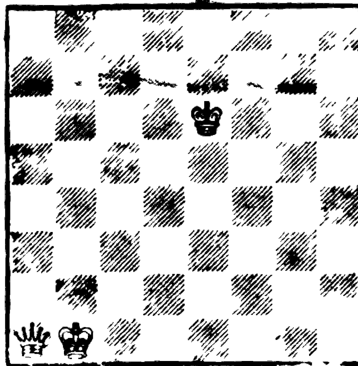
3...బ×ఏ అనే ఎత్తును నలుపు వేయలేదు. ఆ బంటు శగటు తెరవులో ఉంది అందుచేత 3...రా-గు1 అనే ఎత్తుని నలుపు వేయాలి. ఆ తరువాత 4ఏ-ఏ8 ఆటకట్టు అని తెలుపు సగర్వంగా చెప్తాడు.

కాంబినేషన్ల గురించి మధ్య ఘట్టంలో చెప్పుకొన్నా కల్పన లన్నవి ప్రారంభం లోనూ తుదిఘట్టం లోనూ కూడా సాధ్యమవుతాయి. ప్రతి కల్పన వల్లా ఎదుటివారి ఆటను కట్టడం జరగదు. చిన్నా పెద్ద జంతువులను చంపి మనకు ఆ కల్పన లాభసాటిగా ఉండేటట్టు చూసుకోవాలి. ఎదుటివాళ్ళ కన్నా మన బలగం మెరుగ్గా ఉంటే ఆట తుది ఘట్టంలో నెగ్గే అవకాశాలు మనకే ఉంటాయి

13

ఆట తుది ఘట్టం

ఆట మధ్య ఘట్టంలో ఉన్నప్పుడే, బలాలు అసమానంగా ఉంటే బలగం చాలా తక్కువ ఉన్న ఆటగాడు ఎదుటి ఆటగాడి సామర్థ్యం తెలుసుకొని రిజైను చేసి తన ఓటమిని ఒప్పుకొంటాడు. ఆట తుది ఘట్టం లోనికి వచ్చాక బలాలు అసమానంగా ఉన్నప్పుడు ఇక చెప్ప వలసిన అవసరమే లేదు. మనతో మంత్రి ఉండి ప్రత్యర్థికి మరే బలం లేదనుకొండి అతడు రిజైన్ చేయక పోతే అతడి ఆటను కట్టవలసిన బాధ్యత మన మీద ఉంటుంది.



బొమ్మ-148

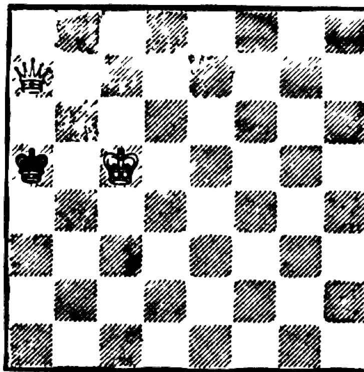
148వ బొమ్మలో ఉన్నగళ్ళలో లాగ కాయలు ఉన్నాయనుకోండి. తెలుపు ఎత్తు వేయాలనుకోండి. ఎనిమిది ఎత్తులలో నల్లరాజు ఆటను కట్ట వచ్చు. ఎత్తులు చూడండి.

1. రా-శ2 రా-మ4
2. రా-మ3 రా-శ4
3. మ-శ6 :

నల్లరాజు కదలికను సాధ్యమైనంత తక్కువ చేయడానికి ఈ ఎత్తు.

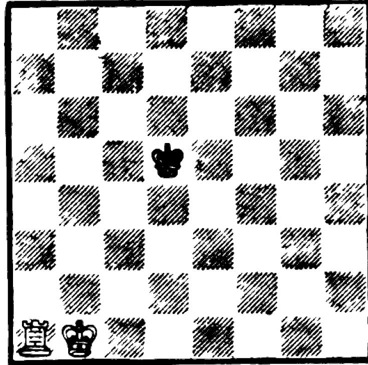
3... రా-మ4
4. మ-రా7 ! రా-శ3
5. రా-శ4 రా-గు3
6. మ-మ7 రా-ఏ3
7. రా-శ5 రా-ఏ4
8. మ-మఏ7 ఆటకట్టు.

నల్లరాజును ఒక మూలకు ఏనుగు పైలు లోనికి నెట్టి తెల్లరాజూ, తెల్లమంత్రి కలిసి ఆట కట్టారు. ఆట ఆఖరి దశలో పొజిషన్ ఇలా ఉంటుంది.



బొమ్మ-149

ఇలాగే ఒక ఏనుగూ రాజూ కలిసి ఎదుటి పక్షపు ఒంటి రాజును కట్టవచ్చు. క్రిందిబొమ్మ చూడండి.



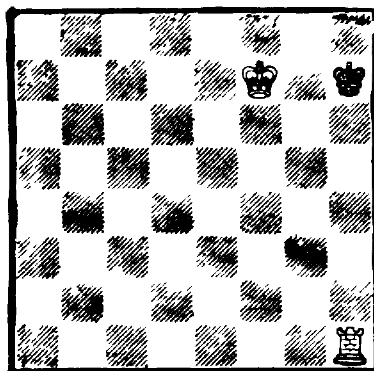
బొమ్మ—150

పదిహేను ఎత్తులలో నల్లరాజును కట్టవచ్చు. ఈ క్రింది ఎత్తులు చూడండి.

1. రా—గు2	రా—మం5
2 రా—శ2	రా—రా5
3. రా—శ3	రా—రా4
4. రా—శ4	రా—రా5
5. ఏ—రా1+	రా—శ4
6. రా—మం4	రా—శ5
7. ఏ—రా శ1+	రా—గు4
8. రా—రా4	రా—గు3
9. రా—రా5	రా—గు4

10. ఏ-రా గ1+ రా-ఏ4
11. రా-శ4 రా-ఏ3
12. రా-శ5 రా-ఏ2
13. రా-శ6 రా-ఏ1
14. రా-శ7 రా-ఏ2
15. ఏ-ఏ1 + ఆటకట్టు

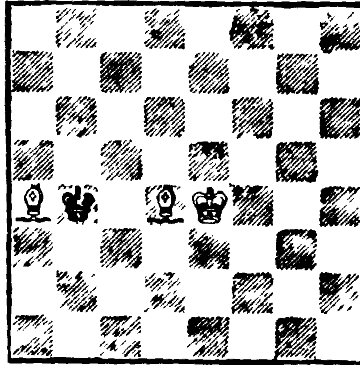
చాలా ఓపికగా నల్లరాజును ఒక చివరి రేంకులోకి తరిమి ఆ రాజుకు ఎదురుగా తెల్లరాజును తీసుకొచ్చి అప్పుడు షా చెప్పి ఆట కట్టాలి. రాజులు ఎదురు బొదురుగా ఉన్నప్పుడే ఇటువంటి పరిస్థితులలో ఒంటి రాజును కట్ట డానికి ఆస్కారం ఉంటుంది. బొమ్మ చూడండి



బొమ్మ-151

ఈ బొమ్మలోని పొజిషన్ లోనికి 150వ బొమ్మలో కనబడే కాయ లను ఎంత చాకచక్యంగా నడిపించాలో చూశారు కదా! '5.ఏ-రా1+' అనే ఎత్తు చాలా ముఖ్యమైనది.

రెండు శకట్లతో కూడా ఒంటి రాజు ఆట కట్టవచ్చును. కింది బొమ్మ చూడండి.



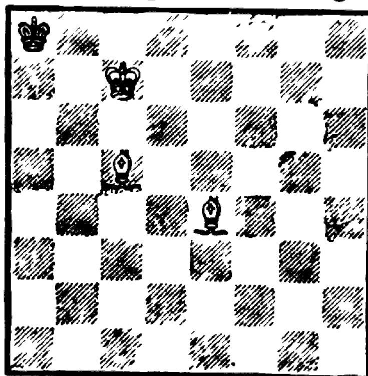
బొమ్మ - 152

ఈ పొజిషన్‌లో తెలుపుది ఎత్తు వేసే టర్న్. పదకొండు ఎత్తులలో నల్లరాజు ఆటను కట్టవచ్చు. ఆ క్రమాన్ని చూడండి.

1.	శ–మ1	రా–శ5
2.	శ–మశ2	రా–గు5
3.	రా–మ5	రా–గు4
4.	శ–మశ5!	రా–ఏ5
5.	రా–శ6	రా–ఏ4
6.	శ–మ6	రా–ఏ3
7.	శ–గు4	రా–ఏ2
8.	రా–శ7	రా–ఏ3
9.	శ–మ3+	రా–ఏ2
10.	శ–మశ5+	రా–ఏ1

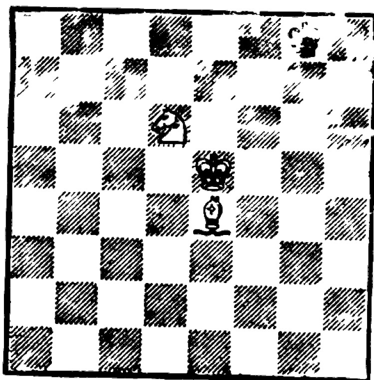
11. శ–రా4+ ఆటకట్టు

ఈ ఎత్తులు కూడా ఒక క్రమంలో సాగి నల్లరాజును మ–ఏ, రేంకు లోనికి తరిమి ఆట కట్టడమైంది. కింద బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ - 153

ఒంటి రాజును కట్టాలంటే మన జంతువులతో పాటు మన రాజు కూడా సహకరించాలి. ఒంటిరాజును ఒక శగటూ ఒక గుర్రంతో సైతం కలిసి కట్టవచ్చును. కింద బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ - 154

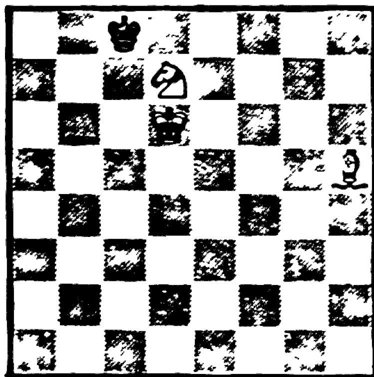
పై బొమ్మలోని పొజిషన్‌లో ఉన్న కాయలను కొన్ని ప్రత్యేక మైన ఎత్తులతో కదిపి నల్లరాజును కట్టవచ్చును. రెండు శకట్లతో శత్రు రాజును కట్టడానికి వేసిన ఎత్తులకన్నా చాలా ఎక్కువ సంఖ్యలో ఇప్పుడు ఎత్తులు వేయాలి శత్రురాజును ఒక మూల గడిలోనికి తరిమి వెయ్యాలి. అందులోనూ మన శకటు ఏ రంగు గడిదో ఆ రంగు మూల గడిలోనికే శత్రురాజును తరమాలి. దీన్ని సాధించడానికి రెండు మూడు అంచె లున్నాయి. మొదటి అంచె చూడండి.

తెలుపు	నలుపు
1. రా–శ6	రా–ఏ1
2. గు– శ7+	రా–గు1
3 శ–శ5	రా–శ1
4. శ– ఏ7!	

నల్లరాజును ఎడమ పక్కకి తరమడానికి ఈ ఎత్తు ముఖ్యం.

4. ...	రా–రా1
5. గు–రా8!	రా–శ1
6. గు–మ7+	రా–రా1
7. రా–రా6	రా–మ1
8. రా–మ3	రా–రా1
9. శ–గు6+	రా–మ1
10. శ–ఏ5	రా–శ1

ఈ పది ఎత్తులు వేశాక పొజిషన్ ఎలా ఉంటుందో ఈ కింది బొమ్మలో చూడండి.



బొమ్మ — 155

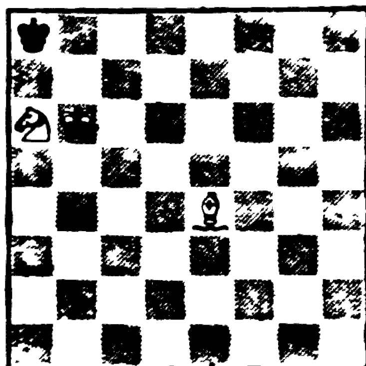
తెలుపు తన పథకంలో చాలా వరకు కృతకృత్యు డయ్యాడు. అయితే ఇంకా చాలా ఎత్తులు వేస్తేనే గాని జయం సిద్ధించదు. మిగతా ఎత్తులు చూడండి.

11. గు—శ5	రా—మ1
12. గు—గ7+	రా—శ1
13. రా—శ6	రా—గ1
14. రా—గ6	రా—శ1
15. శ—గ4+	రా—గ1
16. శ—శ5	రా—ఎ1

ఇంక మూడెత్తులలో ఆటకట్టయి పోతుంద

17. గు-శ5	రా-గు1
18. గు-ఏ6+	రా-ఏ1
19. శ-రా4	ఆటకట్టు

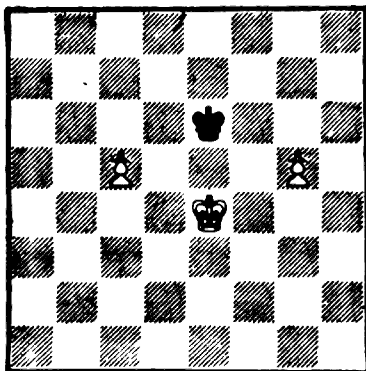
ఆట కట్టయ్యాక పొజిషన్ ఎలా ఉంటుందో ఈ కింది బొమ్మలో చూడండి.



బొమ్మ-156

పంతొమ్మిది ఎత్తులు ఒక క్రమబద్ధంలో వేస్తేనే గాని గు1లోని నల్లరాజును ఏ1లోనికి తరమడం జరగలేదు. ఆట కట్టే జంతువులు మూడూ కలిసికట్టుగా క్రమశిక్షణతో కవాతు చేసినట్టు కదిలితేనే గాని లక్ష్యం నెరవేరలేదు. ఈ కట్టెత్తును సాధనం చేస్తే జంతువును ఎప్పుడు కదపాలో, ఎందుకు కదపాలో విశదమవుతుంది. నల్లరాజు కదలడానికి కొన్ని గళ్ళను మాత్రమే పరిమితం చేసుకొంటూ పోవాలి. చిట్టచివరి కట్టెత్తు వేసే సమయానికి శత్రురాజు కట్టులో ఉండాలి. ఇది ముఖ్యం,

రెండు చిన్న బంటువులే కాదు. రెండు అడ్డంలేని బంట్లు మనకున్నా ఆట గెలవవచ్చు. కిందిబొమ్మ చూడండి.

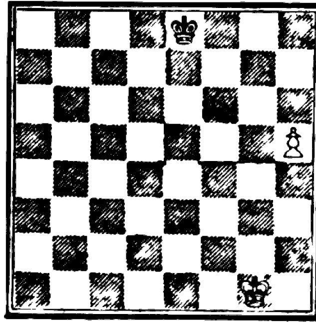


బొమ్మ - 157

తెలుపు ఎత్తు వేయాలి. రెండు అడ్డంలేని బంట్లు తెల్ల బలంలో ఉన్నాయి. తెల్లరాజు సహాయం లేకుండానే తెలుపు ఆట గెలవవచ్చు. ఎత్తులు చూడండి.

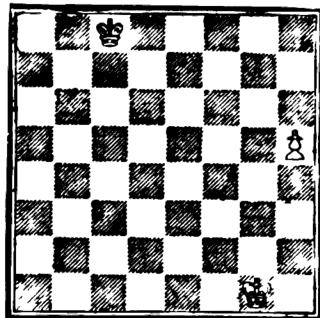
1. బ-గు6 - రా-శ3
2. బ-శ6 రా-రా3
3. బ-గు7 రా-శ2
4. బ-శ7

తెల్ల బంటు మంత్రికాక తప్పదు. ప్రత్యర్థి తన బంటుని మంత్రిని చేయడానికి ఉపక్రమిస్తున్న సమయంలో సాధారణంగా మన రాజు ఆ బంటుకి కొంత దగ్గరగా ఉంటే ఆ బంటుని మంత్రి కానివ్వకుండా ఆపగలం. 158వ బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-158

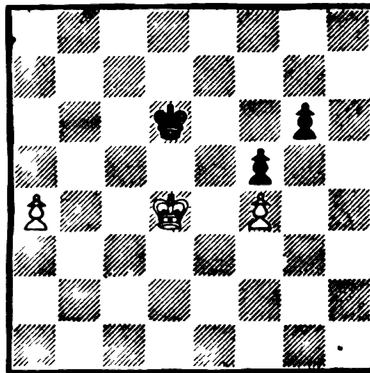
తెల్లబంటు మూడెత్తులలో మంత్రి కాగలదు. ఈ బంటు ఉన్న గడినుంచి ఒక చదరం పై బొమ్మలో మాదిరిగా మానసికంగానే గీసుకొన్నామనుకోండి. ఆ మూడెత్తుల చదరంలోనే నల్లరాజు ఉన్నాడు. కనుక ఆ బంటు పురోగమనాన్ని ఆపి దాన్ని చంపే అవకాశం నల్లరాజుకి ఉంది. తెలుపుదే ఎత్తయితే చదరం లోపలికి నల్లరాజు ప్రవేశం లేటు అవుతుంది. ఇప్పుడు కింది బొమ్మని చూడండి.



బొమ్మ-159

ఇప్పుడు నల్లరాజు ఎట్టి పరిస్థితులలో తెల్లబంటు పురో గమనాన్ని ఆపలేదు.

అర్థంలేని బంట్లు ఏ ఆటగాడి కుంటాయో ఆ ఆటగాడు గెలవడం తథ్యం. ఈ కింది బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ–160

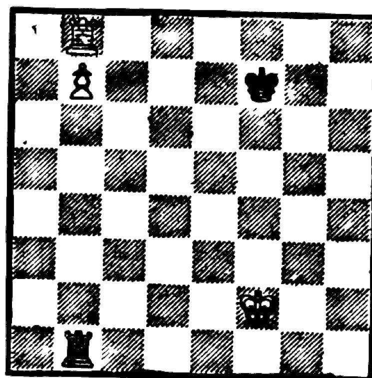
పై పొజిషన్‌లో నల్ల బలంలో రెండు బంట్లూ తెల్లబలంలో రెండు బంట్లూ ఉన్నాయి. అయితే నల్లబంట్లు రెండింటికీ అర్థం ఉంది తెల్ల బలంలోని ఏనుగు బంటుకి అర్థం లేనేలేదు. ఇటువంటి సందర్భం వచ్చి నప్పుడు చాలా జాగ్రత్తగా ఎత్తులు వేయాలి. తెలుపుదే మొదటి ఎత్తయితే ఎత్తుల క్రమం ఇలా ఉంటుంది.

తెలుపు	నలుపు
1. బ–ఏ5:	రా–శ3
2. రా–రా5:	రా–గు4

3. రా–శ6 రా×బ
4. రా×గుబ రా–గు3
5. రా×బ రా–శ3
6. రా–రా6 రా–శ2
7. రా–రా 7 ! రా–శ1
8. బ–శ5

ఈ బంటుకి ఇంక అడ్డంలేదు. తెల్ల ఏనుగు బంటును చంపడానికి నల్లరాజు తన బంట్లకు కాపు ఉండకుండా దూరానికి వెళ్ళక తప్పలేదు. ఈ లోపున తెల్లరాజు రెండు నల్లబంట్లను చంపేసి తన బంటుకి ఏ విధమైన అడ్డంకులూ లేకుండా చూసుకోవడం జరిగింది

అడ్డంలేని బంటుని మంత్రిని చెయ్యడమే ప్రధానం కాదు. ఆట గెలవడం ముఖ్యం. ఏదో గడిని చేరుకున్న బంటునైనా బలి[illegible] ఆట గెలవ వచ్చును. ఈ క్రింద బొమ్మను చూడండి.



బొమ్మ-161

తెల్లబలంలో ఒకబంటూ ఏనుగూ ఉన్నాయి నల్లబలంలో ఒక్క ఏనుగే ఉంది తెల్ల ఏనుగు బంటును రక్షిస్తోంది. ఆ గడినుంచి అది కదిలితే బంటుని భక్షించడానికి నల్ల ఏనుగు సిద్ధంగా ఉంది. తెల్లరాజు ఆ బంటు దరిదాపుల్లోనికి రాకుండా నల్ల ఏనుగు ఎప్పుడైనా...ఏ-గు8 అనే ఎత్తు వేస్తే తెల్లరాజు అయిదో రేంకు దాటి రాలేడు. అయినా పై పొజిషన్‌లో తెలుపుదే గెలుపు కాగల ఒక ఆయువు పట్టు ఎత్తు ఉంది. నిజానికి అది ఎత్తు కాదు జిత్తు!

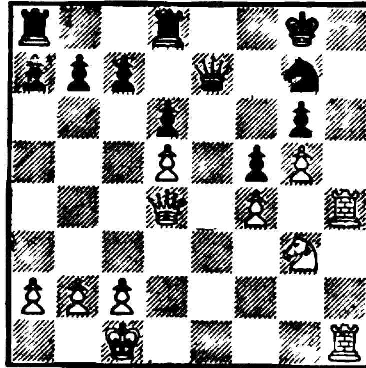
తెలుపు	నలుపు
1. ఏ-రాఏ8!	ఏ×బ

లేకపోతే బంటు మంత్రికాక తప్పదు.

2. ఏ-ఏ7+

తరవాత ఎత్తులో నల్ల ఏనుగును తెల్ల ఏనుగు కబళించి వేస్తుంది. నల్లరాజు ఒంటిరాజు కాక తప్పదు. తెల్ల ఏనుగూ రాజూ కలిసి ఈ ఒంటి రాజును కట్టడం ఇంక నల్లేరు మీద బండి నడక.

మధ్యమట్టంలో నుంచి ఆట ఎప్పుడు తుది మట్టంలో పడుతుందో చెప్పలేము. పొజిషన్ బాగుంటే మన కాయల కదలికలో కల్పనకు అవకాశం ఉంటే ఒక్కొక్కసారి నాలుగైదు ఎత్తుల్లో ప్రత్యర్థి ఆట కట్టవచ్చు. బల్లమీద ఇరు బలాలలో కాయలు ఎక్కువ సంఖ్యలోనే ఉండవచ్చు గానీ ఒక ఆటగాడికి కట్టెత్తులు చప్పున తట్టవచ్చు. రెండు మూడెత్తులలో ఆట కట్టే అవకాశాలున్న పొజిషన్లను 'సమస్య'లుగా అప్పుడప్పుడు పత్రికల్లో ప్రకటిస్తూ ఉంటారు. 'సమస్య'లను ప్రత్యేకం రచించే సిద్ధహస్తులు కూడా ఉంటారు. ప్రతి సమస్యలోనూ ఒక కీలకం ఎత్తు ఒకటి మొదట ఉంటుంది. అది తట్టగానే గెలుపు దానంతట అదే సిద్ధిస్తుంది. ఒకటవ సమస్యను చూడండి.

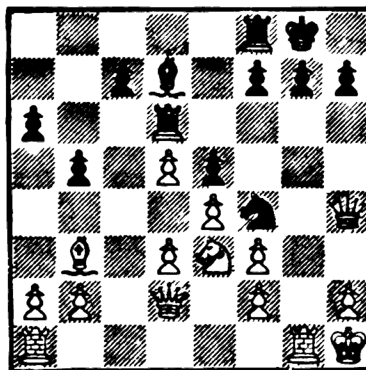


సమస్య - 1

తెలుపు ఎత్తువేసి మూడెత్తుల్లో ఆట కట్టాలి. ఆ ఎత్తులు ఇవి.

1. ఏ–రా8+	రా–శ2
2. మ×గు+?	రా×మ
3. ఏ (1)–ఏ7 ఆటకట్టు	

ఇక రెండో సమస్య చూడండి. నలుపు ఎత్తువేసి మూడెత్తుల్లో ఆట కట్టాలి.



సమస్య-2

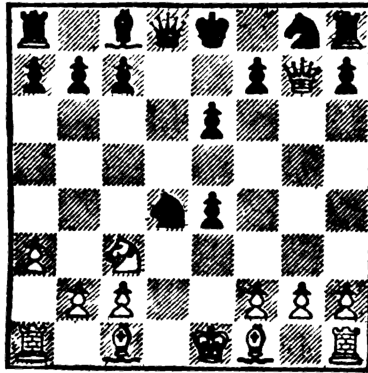
1 ... మ×ఏం+!!

2. రా×మ ఏ-ఏ3+

3. రా-గు3 ఏ-ఏ6 ఆటకట్టు

సాధారణంగా సమస్యలను రెండెత్తుల్లో ముగించవలసినవి గానే రచిస్తూ ఉంటారు.

ఈ క్రింది సమస్యను చూడండి. నలుపు రెండెత్తుల్లో ఆట కట్టాలి.



సమస్య-3

1 ... గు×బ+

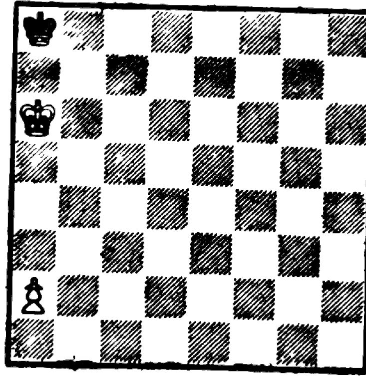
2. రా-రా2 మ-మ6 ఆటకట్టు.

ఇటువంటి సమస్యలు ఆట మధ్యమట్టంలోనికి రాకుండా చూసుకోవాలి. ప్రారంభం లోనే ఎత్తుకు పై ఎత్తులు వేసుకొంటూ కట్టు దిట్టంగా ఆట ఆడాలి ప్రత్యర్థిని గెలవడానికి పరిస్థితులు అనుకూలించనప్పుడు కనీసం 'సరిపోరు' అది ఆటను 'డ్రా' చేయడానికి ప్రయత్నించాలి.

14

ఆట డ్రా చేయడం ఎలాగ?

కుంచం నిలువుగా పెట్టి కొలవడానికి వీల్లేకపోతే అడ్డంగా పెట్టయినా కొలవమని ఎవరో చెప్పారుట కనీసం కొన్ని గింజలయినా మిగులుతాయి. గెలవడానికి ఆస్కారం లేనప్పుడు డ్రా చెయ్యడానికి ప్రయత్నించాలి. కింద బొమ్మ చూడండి.

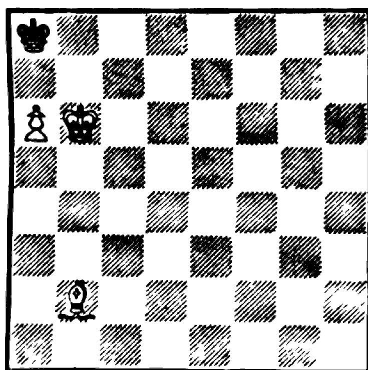


బొమ్మ-165

తెలుపు ఎట్టి పరిస్థితుల్లో ఈ పొజిషన్‌లో కాయలుంటే గెలవ లేదు. ఉదాహరణకు ఈ ఎత్తులు చూడండి.

1. రా–గు8	రా–గు1
2 బ–ఏ4	రా–ఏ1
3. బ–ఏ5	రా–గు1
4. బ ఏ6	రా–ఏ1
5. బ–ఏ7	తట్టు.

బంటుని ఏ రంగు గడిలో మంత్రిని చెయ్యాలో ఆ రంగు శకటు ఉంటేనే గెలవడానికి అవకాశాలు ఉంటాయి. ఈ క్రింది బొమ్మను చూడండి.

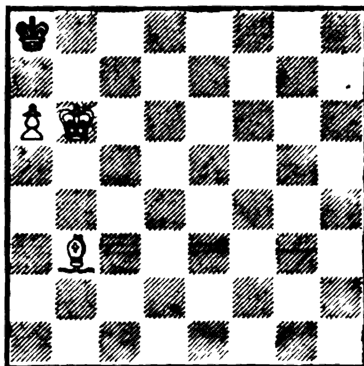


బొమ్మ-166

ఈ పొజిషన్‌లో తెలుపు గెలవడం నికరమే.

1. శ–మ5+	రా–గు1
2. బ–ఏ7+	రా–శ1
3. బ–ఏ8 మంత్రి+ (గెలుపు తెలుపునదే)	

పై ఉదాహరణలో తెల్లగడి శకటు తెల్లబలంతో ఉంది కనుక అది సాధ్యమైంది. ఇదే నల్లగడి శకటు అనుకోండి. పొజిషన్ ఇలా ఉంటుంది.



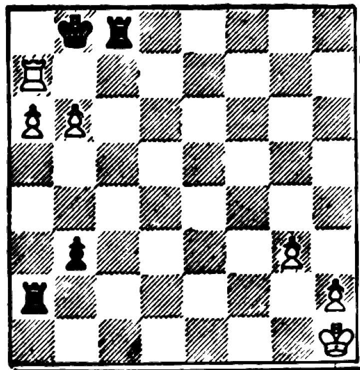
బొమ్మ-167

ఈ క్రింది ఎత్తుల వల్ల ఆట డ్రా అవుతుంది.

1. రా-ఏ5	రా-ఏ2
2. రా-గు5	రా-ఏ1
3. రా-గు3	రా-గు1
4. శ-రా5+	రా-ఏ1 ;

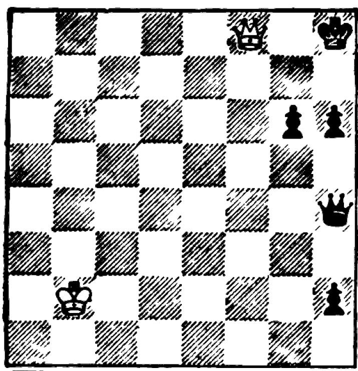
"ఆట" డ్రా అవక తప్పదు. '5. బ-ఏ7' అనే ఎత్తు వేస్తే తప్పు అవుతుంది.

నిరంతరంగా 'షా' చెప్తూ ఆటను డ్రా చేయవచ్చును. ప్రక్క బొమ్మను చూడండి.



బొమ్మ-168

పై పొజిషన్‌లో నల్లబలంలో రెండు ఏనుగులు ఉన్నాయి. తెలుపు ఒక్క ఏనుగుతో మాత్రమే దాడి చేస్తున్నాడు. నలుపు తెల్లరాజుని ఏక్షణం లోనైనా కట్టెయ్యవచ్చును. అందుచేత ఈ ప్రమాదం నుండి తప్పించు కొనడానికి, ఎత్తు తనదైతే, గు7 లోనూ ఏ7 లోనూ అలా నిరంతరంగా 'షా' చెప్తూ ఆటను డ్రా చేసుకోవచ్చును. మరొక ఉదాహరణ చూడండి.



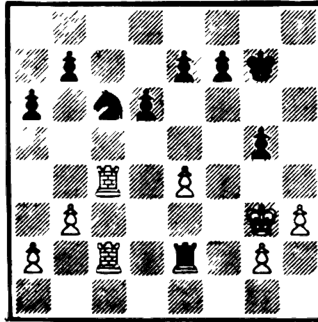
బొమ్మ-169

నలుపు బలగం ఎక్కువగా ఉంది ఒక్క మంత్రే కాక మూడు బంట్లూ (అందులో ఒకటి మంత్రి కాబోయే పరిస్థితిలో ఉన్నది.) ఉన్నాయి. అయినా తెల్ల మంత్రి రాణ ఫైలులోని 8వ గడిలోనూ 7వ గడిలోనూ నిరంతరం షా చెప్తూ ఆటను డ్రా చేసుకోవచ్చును.

చదరంగం రూల్సు ప్రకారం మరొక విధంగా కూడా డ్రా చేసుకోవచ్చును. ఇద్దరు ఆటగాళ్ళూ ఒకేరకం ఎత్తులను అదేపనిగా 'రిపీటు' చేసినప్పుడు మూడుసార్లు ఒకే పొజిషను పునరావృత్తం అయితే ఆట 'డ్రా' అయినట్లే. ఆట మధ్యలో సమానత్వంకోసం, మరే ఎత్తూ వీలు కానప్పుడు ఎంతటి బ్రహ్మాండమైన ఆటగాడికైనా సరే ఎత్తులు పునరావృత్తం చేయక తప్పదు. వరల్డ్ ఛాంపియన్ షిప్పు కోసం బాబీ ఫిషర్-బోరిస్ స్పాస్కీలు ప్రత్యర్థులుగా ఆడిన ఆటలలోనే 17వ ఆటలోనూ 18వ ఆటలోనూ మూడుసార్లు పొజిషన్ రిపీటు అయినందువల్ల ఆట డ్రా అయింది. 17వ ఆటలోని చివరి ఎత్తులు ఈ కింది విధంగా సాగాయి.

తెలుపు-స్పాస్కీ	నలుపు-ఫిషర్
41. ...	బ-రాగు 4
42. ఏ-శ1	ఏ-రా7
43. ఏ(1)-శ2	ఏ-రా8
44. ఏ-శ1	ఏ-రా7
45. ఏ(1)-శ2	డ్రా

ఈ ఎత్తులను 170-వ బొమ్మలో మానసికంగా వేసుకొని చూడండి.



బొమ్మ–170

మహా మహా ధాంపియన్లే ఈ పద్ధతిలో డ్రా చేసుకున్నప్పుడు, మామూలు ఆటగాళ్ళు అందుకు ప్రయత్నిస్తే తప్పులేదు. అయితే ఉజ్జీలు సమమైనప్పుడే ఉద్దండులు ఈ విధంగా చివరిలో 'సరిపోరు' చేసుకొంటారు గానీ, ప్రారంభంనుంచి గెలుపుకోసమే ప్రయత్నిస్తారు. ఎత్తుకు సరియైన పై ఎత్తువేస్తూ మోహరింపు బాగా చేసుకొని కల్పనలు ఊహించి క్రమబద్ధంగా టెంపో చెడకుండా వ్యూహం పన్ని ఆశ్చర్యకరంగా ఉద్దండులు తమ ఆటలను గెలుస్తారు. చదరంగం చరిత్రలో చిరస్థాయిగా నిలిచిపోతారు. వాళ్ళ ఆటలే మనకు పాఠాలు.

15

ఉద్దండులు - ఉదాహరణలు

ఏ రంగంలోనైనా ఉద్దండులు కొత్తదారులు తొక్కుతారు. కొత్త విషయాలు కనిపెడతారు. నూతన ప్రయోగాలు చేస్తారు. నవీన సిద్ధాంతాలు ప్రతిపాదిస్తారు. ప్రాచీన పద్ధతులకు కొత్త వ్యాఖ్యానాలు చేస్తారు. వాటిని ఆధునిక పరిస్థితులకు అనువర్తింప చేస్తారు. చరిత్రమీద ఎంతో కొంత తమ ముద్రను వేస్తారు.

చదరంగం మన భారతదేశంలో పుట్టినా విశ్వమంతా వ్యాపించింది. దేశదేశాలలో ఎందరెందరో ప్రవీణులు శతాబ్దాల తరబడి ఈ క్రీడలో కృషి చేశారు. నూతన సిద్ధాంతాలను ఆచరణలో పెట్టారు. ఆటలు గెలిచారు. చాలా ఆటలు గ్రంథాల కెక్కాయి కొన్ని ప్రారంభాలనూ, కొన్ని రక్షణలనూ ఆయా ఆటగాళ్ళ పేర్లమీదనే పిలుస్తూ వాళ్ళ పేర్లను ప్రపంచం జ్ఞాపకం పెట్టుకొంటూంది.

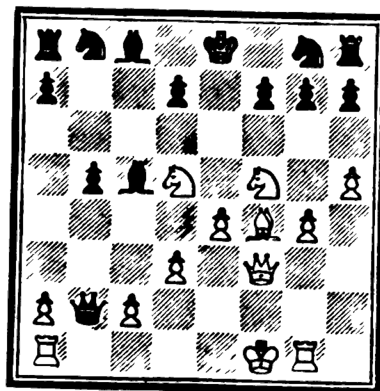
వెనుకటి ప్రకరణాలలో 'రైలో పెజ్' అనే ప్రారంభం గురించి చెప్పుకొన్నాం. క్రీస్తుశకం 16వ శతాబ్దిలో చదరంగం స్పెయిన్ దేశంలో చాలా ప్రచారానికి వచ్చింది. 'రై-లో పెజ్ .డి-సెగ్యూరా' అనే ప్రతిభాశాలి చర్చికి సంబంధించిన వాడైనా చదరంగంలో ఉద్దండుడైనాడు. క్రీ.శ. 1561లో ఈ క్రీడ మీద పుస్తకాలు రాశాడు. అతని పేరు మీదనే ప్రచారమైన 'రై లో పెజ్' ప్రారంభాన్ని ఈ నాటికీ ప్రపంచ క్రీడాకారులు అనుసరిస్తున్నారు. ఈ 'రై లో పెజ్' ప్రారంభంలో నలుపు ఆటగాడు చెప్పే సమాధానాలలో వివిధశాఖ లున్నాయి. వాటిలో ఒకదాన్ని 'మర్ఫీ డిఫెన్స్' అంటారు (1 బ-రా4, బ-రా4; 2. గు-రాశ3, గు-మశ3, 3. శ-గు5) ఈ రై లో పెజ్ ప్రారంభంలో నలుపు 3 . . . బ-మఏ3 అనే ఎత్తు వేస్తే దీన్ని మర్ఫీ డిఫెన్స్ అంటారు. పాల్ మర్ఫీ [1837–1884] ప్రపంచప్రఖ్యాతి పొందిన అమెరికన్ ఆటగాడు. యూరపులోని ఉద్దండు లెందర్నో ఎదుర్కొని వాళ్ళ ఆట కట్టించాడు.

మర్ఫీ విజయవిహారం చేయడానికి ముందు అడాల్ఫ్ ఆండర్సన్ [1818-79] చాలా మేటి ఆటగాడుగా ప్రసిద్ధిచెందాడు 1851లో లండన్ నగరంలో జరిగిన అంతర్జాతీయ పోటీలో ప్రథమ స్థానాన్ని గెలుచుకొన్నాడు. ఆండర్సన్ తెల్లబలంతో ఆడిన ఈ క్రింది ఆటను చదరంగ చరిత్రలో 'అమరకావ్యంగా' భావిస్తారు.

తెలుపు-ఆండర్సన్	నలుపు-హైజరిట్‌కి
1. బ-రా4	బ-రా4
2. బ-రాశ4	బ×బ
3. శ-శ4	బ-మగు4

4. శ×గుబ	మ–ఏ5+
5. రా–శ1	గు–రాశ3
6. గు–రాశ3	మ–ఏ3
7. బ–మ3	గు–ఏ4
8. గు–ఏ4	బ–మశ3
9. గు–శ5	మ–గు4
10. బ–రాగు4	గు–శ3
11. ఏ–గు1	బ×శ
12. బ–రాఏ4	మ–గు3
13. బ–ఏ5	మ–గు4
14. మ–శ3	గు–గు 1
15. శ×బ	మ–శ3
16. గు–శ3	శ–శ4
17. గు–మ5	మ×బ

ఈ పదిహేడు ఎత్తుల తర్వాత పలకమీద పొజిషన్ ఇలా ఉంటుంది.



బొమ్మ–171

తర్వాత ఎత్తులు ఇలా సాగాయి.

18. శ-మ6ు	శ×ఏ
19. ఐ-రాశ	మ×ఏ+
20. రా-రా2	గు-మఏ3
21. గు×ఐ+	రా-మ1
22. మ-శ6+	గు-మ
23. శ-రా7	ఆటకట్టు

సుప్రసిద్ధమైన ఈ ఆటను బల్లమీద బలగం పేర్చుకొని ఆడి చూడండి. తెలుపు 11వ ఎత్తు 'ఏ-గు1' అనేది చాలా ముఖ్యమైన సన్నాహపు ఎత్తు. తెలుపు 18వ ఎత్తుతో చాలా చక్కని కల్పన మొద లవుతుంది. ఆండర్‌సన్ తన మంత్రిని బలిచేసినా మూడు చిన్న జంతు వులతో (రెండుగుర్రాలూ, ఒక శగటు) నలుపు ఆటను కట్టవచ్చునని ఊహించే క్రమబద్ధంగా ఎత్తులు వేశాడు. నల్లబలంలో ఒక మంత్రీ రెండు ఏనుగులూ, రెండు గుర్రాలూ, ఒక శగటూ ఉన్నా ఏం లాభం? నలుపు తన కాయలతో తన రాజును రక్షించుకోలేని పరిస్థితిని ఇలా కల్పించబట్టే ఆండర్‌సన్ విఖ్యాతిని పొందాడు.

ఇంతటి సుప్రసిద్ధుడైన ఆండర్‌సన్‌ని 1859లో మర్ఫీ ఓడించాడు. వాళ్ళిద్దరు ఆడిన ఆటల్లో 7వ ఆటను ఈ క్రింది ఎత్తుల్లో చూడండి.

తెలుపు	నలుపు
మర్ఫీ	ఆండర్‌సన్
1. ఐ-రా4	ఐ-మ4
2. ఐ×ఐ	మ×ఐ
3. గు-మశ3	మ-మఏ4

4. బ-మ4	బ-రా4
5. బ×బ	మ×బ+
6. శ-రా2	శ-మగు5
7. గు-శ3	శ×గు+
8. బ×శ	మ×బ+
9. శ-మ2	మ-శ4
10. ఏ-మగు1	గు-మశ3
11. 0-0	గు-శ3
12. శ-రాశ4	0-0
13. శ×బ	గు-మ5
14. మ×గు	మ×శ
15. శ-మ3	శ-గు5
16. గు-గు5	రాఏ-మ1
17. మ-గు4	శ-శ1
18. రాఏ-రా1	బ-మఏ4
19. మ-రా7	మ×మ
20. ఏ×మ	గు-మ4
21. శ×బ+	రా-ఏ1
22. ఏ×రాశబ	గు-శ6
23. ఏ-రా1	గు×బ
24. ఏ-శ4	ఏ-ఏ3
25. శ-మ3	రిజైన్ చేశాడు.

ఈ ఆటను కూడా బల్లమీద బలాలను పేర్చుకొని ఆడి చూడండి. మర్ఫీ దాకచక్యం ప్రస్ఫుటమవుతుంది. నలుపు తన బలాలను మోహరించకుండా తొలి ఎత్తులలోనే ఎంతో విలువైన మంత్రితో చాలా ఎత్తులు వేశాడు. బంట్లను చంపసాగాడు. తన ఆటను రక్షించుకొంటూనే మర్ఫీ తన బలాలను మోహరిస్తూ కల్పనలు ఊహిస్తూ దాడి సాగించాడు. చివరకు తెల్లబలంలో జంతువులన్నీ దాడిచేసే సన్నాహంలో ఉన్నాయి. నల్లబలంలో ఏదో ఒక ఏనుగు పోయేస్థితిలో ఉంది ఏ8లోని ఏనుగును రక్షించుకొనబోతే గు-శ7తో షా చెప్పి మ1 లోని ఏనుగుపై ఇబ్బడి దాడి చేసి దాన్ని చంపేస్తుంది. బలహీనతలు ఎక్కువైన నలుపు ఆట కట్టనడం చాలా దగ్గరపడింది. అందుకే ఆండర్సన్ రిజైన్ చేసి ఓటమిని ఒప్పుకొన్నాడు.

యూరపులో విజయవిహారం చేసి తన ప్రతిష్ఠను స్థాపించుకొన్నాక మర్ఫీ అమెరికాకు తిరిగివచ్చాడు. రమారమి చదరంగం మానేశాడు. మర్ఫీ విరమించాక మళ్ళీ ఆండర్సన్ తన ఆధిక్యతను ప్రకటించుకొన్నాడు. కానీ 1886లో విల్‌హెల్మ్ స్టైయినిట్జ్ అనే ఆస్ట్రియా దేశీయుడి చేతిలో ఓటమిని పొందాడు. 1886 నుండి 1892 దాకా 27 సంవత్సరాలు స్టైయినిట్జ్ ప్రపంచానికల్లా ఛాంపియన్‌గా గొప్ప వెలుగు వెలిగాడు. అతడు అంతటి ప్రతిభాశాలి. ఈ క్రీడలో ఎన్నో నూతన సిద్ధాంతాలకు అతడు జనకుడు.

స్టైయినిట్జ్ సిద్ధాంతాలవల్ల ఆనాటి నిపుణులూ, ఉద్దండులూ అందరూ ప్రభావితులైనవాళ్ళే! సిద్ధాంత విశేషాలను స్టైయినిట్జ్ నుండి నేర్చుకున్నవాళ్ళే. ఆట వివిధదశలలో పొజిషన్ ఎలాఉందో విశ్లేషణచేసి బలాధిక్యతనూ, బలహీనతనూ అంచనా వేసుకొనడం, అనువుగా ఉన్నప్పుడే, ఆధిక్యతను బాగా వినియోగించుకో గలిగిన పరిస్థితి లోనే

దాడిచేయడం మొదలైన పద్ధతులను స్టెయినిట్జ్ ప్రవేశపెట్టాడు. ఎదుటి బలంలోని చిన్న చిన్న లోపాలను కనిపెట్టి వాటిని పెద్ద లోపాలుగా మార్చే ఎత్తులను వేసి అప్పుడు కల్పనల క్రమాన్ని అమలు పర్చాలనే ఎత్తుగడలను స్టెయినిట్జ్ ప్రబోధించాడు. ఈ విధానాల వల్ల ఆట మంద కొడిగా సాగుతుంది. కానీ ఆటలో విజయం ఒక్కటే అంతిమ లక్ష్యం అన్న విషయాన్ని మరచిపోకూడదు.

1885లో స్టెయినిట్జ్ ఆడిన ఈ క్రింది ఆటను చూడండి.

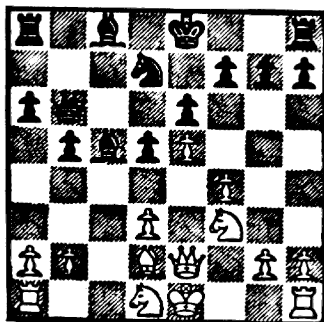
తెలుపు-డబ్ల్యు. స్టెయినిట్జ్ నలుపు-ఏ.జి. సెల్మాన్

1. బ-రా4	బ-రా3

దీనిని ఫ్రెంచి డిఫెన్సు అంటారు.

2. బ-మ4	బ-మ4
3. గు-మశ3	గు-రాశ3
4 బ-రా5	రాగు-దా
5. బ-శ4	బ-మశ4
6. బ×బ	శ×బ
7. గు-శ3	బ-మఏ3
8. శ-మ3	గు-మశ3
9. మ-రా2	బ-మగు4
10. గు-మ1	గు×శ+
11. బ×గు	మ-గు3?

ఈ పదకొండు ఎత్తుల తర్వాత బల్లమీద బలాల పొజిషన్ ఈ క్రింది విధంగా ఉంటుంది.

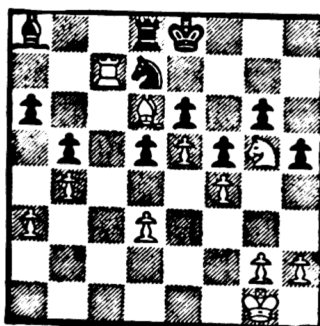


బొమ్మ-172

12. బ-మగు4!	శ-రా2
13. బ-మఏ3	బ-శ4
14. మఏ-శ1	శ-గు2
15. శ-రా3	మ-మ1
16. గు-మ4	గు-శ1
17. 0-0	బ-రాఏ4
18. గు-మశ3	రా-శ2
19. గు-గు1!	బ-గు3
20. గు-మ2	గు-మ2
21. గు(2)-గు3	మఏ-శ1
22. గు-ఏ5	శ-ఏ1

23.	ఏ×ఏ	మ×ఏ
24.	ఏ-శ1	మ-మగు1
25.	మ-మశ2!	శ-మ1
26.	గు(5)-శ6!	మ-గు2
27.	గు×శ+	ఏ×గు
28.	మ-శ7!	మ-గు1
29.	శ-శ2!	మ-గు3
30.	గు-శ3	మ×మ
31.	ఏ×మ	రా-రా1
32.	గు-గు5	గు-శ1
33.	శ-శ5!	గు-మ2
34.	శ-మ6!	రిజైన్ చేశాడు

తెలుపు తన 34వ ఎత్తు వేశాక పొజిషన్ ఈ కింది విధంగా ఉంటుంది:



బొమ్మ-173

నలుపు ఏ ఎత్తూ నేర్పుగా వేయలేదు. శకటును కదపలేదు. ఏనుగునూ గుర్రాన్నీ కూడా కదపలేదు. రాజుని అసలే కదపలేదు. ఏ శాయని నలుపు కదిపినా దానికి అద్భుతమైన పై ఎత్తు తెలుపు వేయగలదు. నలుపు ఏనుగునే కదిపాననుకోండి:

35 ...	ఏ–గు1
36. ఏ×గ:	

నలుపు తన గుర్రాన్ని కదిపితే:

35. ...	ఏగు–1
36. ఏ–రా7+	రా–శ1
37. గు–శ6	

ఈ ఎత్తు తర్వాత ఆటకట్టు కాక తప్పదు.

నలుపు తన బంటుని తోయవచ్చు. అప్పుడు తదుపరి ఎత్తులు ఇలా ఉంటాయి.

35. ...	బ–మ5
36. గు×బ	ఏ–గు1
37. గు–గు7+	రా–మ1
38. బ–రా6	

తెలుపుదే ఇక నిశ్చయంగా గెలుపు.

ఎదుటి బలంలోని బలహీనతలను స్వప్రయోజనానికి అనువుగా వినియోగించుకొనడం స్టెయినిట్జ్ చదరంగలోకానికి నేర్పిన విద్య. బహుకాలం ఛాంపియన్‌గా ఏలిన స్టెయినిట్జ్ 1894లో ఒక మేధావి

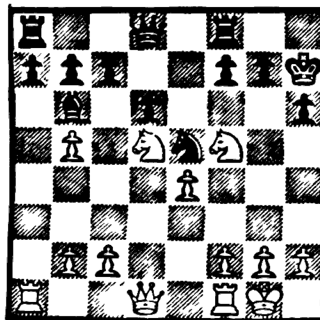
చేతిలో ఓడిపోయాడు. ప్రపంచంలో రెండవ ఛాంపియన్ అవత రించాడు.

ఎమాన్యుయెల్ లస్కర్

(ప్రపంచ ఛాంపియన్ 1894-192) ఈయన జర్మన్ మేధావి. ఫిలాసఫీలోనూ, గణితశాస్త్రంలోనూ నిష్ణాతుడు. గణితంలో పరిశోధనలు చేసినవాడు స్టెయినిట్జ్ 28 సంవత్సరాలు ఛాంపియన్‌గా తన మకుటాన్ని నిలుపుకొంటే లస్కర్ 27 సంవత్సరాల పాటు ఛాంపియన్‌గా రాణిం చాడు. 'అత డనేక యుద్ధముల నారియు తేరిన వృద్ధమూర్తి!' అనే పద్య పాదానికి ఈయన నిదర్శనం. ప్రత్యర్థిని మానసికమైన ఎత్తులతో కూడా దాడి చేయాలన్నది లస్కర్ విధానం. లస్కర్ గెలిచిన ఆటలనుంచీ ఓడిన ఆటల నుంచీ ఎన్నయినా ఉదాహరణలు దొరుకుతాయి. ఇద్దరు ప్రత్యర్థులు కలిసి ఆడినప్పుడు వాళ్ళ ఆటని కట్టిన సందర్భాలు కూడా ఉన్నాయి. అటువంటి ఉదాహరణను కింద చూడండి.

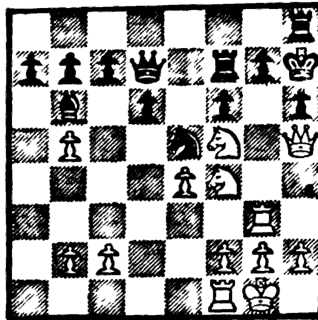
తెలుపు-డాక్టరు. ఇ. లస్కర్	నలుపు-ఇద్దరు ఆటగాళ్ళు
1. బ-రా4	బ-రా4
2. గు-రాశ3	గు-మశ3
3. శ-గు5	గు-శ3
4 0-0	శ-శ4
5 గు-శ3	బ-మ3
6. బ-మ4!	బ×బ
7. గు×బ	శ-మ2

8. గు-గు3	శ-గు3
9. శ-గు5	గు-రా4
10. బం-మఏ4	శ×శ
11. బం×శ!	బం-రాఏ3
12. శ×గ!	మ×శ
13. గు-మ5	మ-మ1
14. గు-మ4	0-0
15. గు-శ5	రా-ఏ2



బొమ్మ-174

16. ఏ-ఏ3!	బం-రాశ3
17. ఏ-రాగు3	ఏ-శ2
18. గ-శ4	మ-మ2
19. మ-ఏ5	ఏ-ఏ1



బొమ్మ-175

20. గు-రా6!	ఏ-రాగు
21. గు(శ5)గుబ!	రిజైన్ చేశారు.

లస్కర్ వేసిన 20వ ఎత్తులో ఆ గుర్రానికి కాపు లేకపోయినా దాన్ని చంపితే నలుపు ఉచ్చులో పడక తప్పదు. 20... మ×గు; ఏ×ఏ+, ఏ×ఏ; 22మ×బ+ తర్వాత ఎత్తులో ఆటకట్టు.

లస్కర్ ప్రత్యర్థులు రిజైన్ చేశారు గానీ కాకపోతే ఆట ఈ క్రింది విధంగా సాగేది.

21 ...ఏ×గు; 22. ఏ×ఏ+, ఏ×ఏ; 23. గు-శ8+ మంత్రిని కబళించడం తథ్యం.

నలుపు ఈ కింది ఎత్తులనుండి కూడా తప్పించుకోలేదు.

22. మ×బ+!!	రా×మ
23. గు-శ5+	రా-ఏ2
24. ఏ-ఏ8+	రా-గు8
25. ఏ-ఏ8	ఆటకట్టు

పై ఎత్తులలో 23...రా-ఏ4 అయితే 24గు-శ4 ఆటకట్టు :

లస్కర్ 1868లో పుట్టాడు. తన 25వ యేట ప్రపంచ ఛాంపియన్ అయ్యాడు. అరవై యేళ్ళు దాటేదాకా దాన్ని నిలుపుకొంటూ వచ్చాడు. 1920లో జోసె రావుల్ కాపబ్లాంకా అనే క్యూబా యువకుని సవాలు చివరకు అంగీకరించి పోటీలో పాల్గొన్నాడు. నాలుగాటలు ఓడిపోయి పది ఆటలు డ్రా చేశాడు. పోటీ మధ్యలో విరమించి కాపబ్లాంకాకు ఛాంపియన్ పట్టం ఇచ్చివేశాడు.

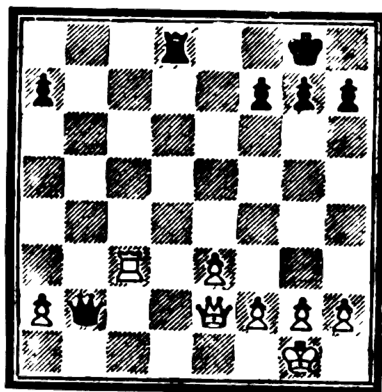
జోసె రావుల్ కాపబ్లాంకా
(ప్రపంచ ఛాంపియన్ 1921-7)

ముక్కుపచ్చ లారక ముందు నాలుగో యేట కాపబ్లాంకా చదరంగం నేర్చుకొన్నాడు. అతనిది సహజ ప్రతిభ. అతని ఆటలు సరళంగానూ, స్పష్టంగానూ ఉంటాయి. ప్రత్యర్థుల తప్పులను తనకు లాభించే లాగున మలచుకొనే ప్రజ్ఞ వల్ల ఎన్నో ఆటలు గెలిచాడు. పోటీల ముందు సిద్ధాంతరీత్యా తయారుకావడం అన్నది ఎరగడు. ఈ విషయంలో బద్ధకస్తుడన్నా తప్పులేదు. ఎదుటి ఆటగాడు ఒక గోరంత తప్పు చేస్తే దాని వల్ల కొండంత లాభాన్ని కాపబ్లాంకా పొందగలడని చెప్పడానికి ఈ కింది ఉదాహరణ చాలు.

తెలుపు-డాక్టర్ ఓ. బ్రయిన్స్వయిన్	నలుపు-జె ఆర్.కాపబ్లాంకా
1. బ-మ4	బ-మ4
2. బ-మశ4	బ-రా3
3. గు-మశ3	గు-రాశ3
4. గు-శ3	శ-రా2

5. శ—గు5	0-0
6. బ—రా3	మగు-మం2
7. ఏ-శ1	బ-మగు3
8 బ×బ	బ×బ
9. మం—ఏ4	శ—గు2
10. శ—ఏ3	శ×శ
11. మం×శ	బ—శ4
12. శ×గు	గు×శ
13. బ×బ	బ×బ
14. 0—0	మం—గు3
15. మం—రా2	బ—శ5
16. రాఏ—మం1	రాఏ—మం1
17. గు—మం4	శ—గు5
18. బ—మగు3	మంఏ—శ1
19. బ×బ	బ×బ
20. ఏ-శ2	శ×గు
21 ఏ×శ	గు—మం4
22. ఏ-శ2	మం-శ6
23. రాఏ—మంశ1	ఏ—శ4
24. గు—గు3	ఏ—శ3
25. గు—మం4	ఏ—శ2
26. గు—గు5	ఏ—శ4
27. గు×శబ?	గు×గు
28. ఏ×గు	ఏ×ఏ
29. ఏ×ఏ	మం-గు7 : :

కాపబ్లాంకా ప్రత్యర్థి తప్పు చేస్తాడా అని కాచుకొని ఉన్నాడు. 27వ ఎత్తులో ఎదుటి ఆటగాడు ఆ తప్పు చేశాడు. గుర్రంతో ఆ బంటుని చంపకూడదు. ఆ తప్పిదమే కాపబ్లాంకాకు విజయం చేకూర్చే కల్పనకు దోహదం వేసింది. 29...మ-గు7 ! ! అనే అద్భుతమైన ఎత్తుని వేశాక పొజిషన్ ఇలా ఉంటుంది.



బొమ్మ-170

ఈ దిగ్భ్రమ చెందే ఎత్తు చూశాక డాక్టర్ బ్రయిన్ స్వయిన్ రిజైన్ చేశాడు. 30మ×మ అయితే 30...ఏ-మ8 అటకట్టు; 30 ఏ-మ8 అయితే 31 మ-గు7+ అనే ఎత్తు పలుకుతుంది. ఏ బంటువుని అడ్డం వేసినా తెల్ల బలం లోని రెండు బంతువులూ పోతాయి.

ఏడేళ్ళపాటు ఛాంపియన్‌గా వెలిగిన కాపబ్లాంకా 1927లో అలెగ్జాండర్ అలెఖైన్ అనే మహా ప్రతిభావంతుడి చేతుల్లో ఓడిపోయాడు.

అలెగ్జాండర్ అలెఖైన్

(ప్రపంచ ఛాంపియన్-1927-35; 1937-46)

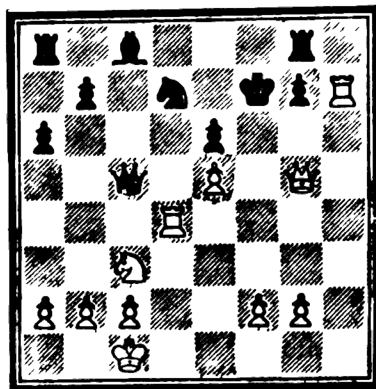
అలెఖైన్ 1892లో మాస్కోలో పుట్టాడు. యౌవనం అంతా

ఫ్రాంసులోనే గడిచింది. అతడు ఆ దేశంలోనే స్థిరనివాసం ఏర్పరచు కొన్నాడు. చదరంగం కళ్ళు మూసుకుని ఆడి గెలవగలడు. నిజానికి 1925 లో ఒకరు కాదు ఇద్దరు కాదు ఇరవై ఎనిమిది మందితో ఏకకాలంలో ఏ ఒక్క బల్లా చూడకుండా చదరంగం ఆడిన ఘనత ఆలెఖైన్‌కి దక్కింది. 1927లో కాపబ్లాంకాను సవాలు చేసి ఛాంపియన్ షిప్పును ఆలె ఖైన్ గెలుచుకున్నాడు ఆ రోజుల్లో క్రొత్త ఛాంపియన్ అంగీకరిస్తేనే ఓడిపోయిన్న ఛాంపియన్ మళ్ళీ అతనితో పోటీ చేయడం జరిగేది. కాప బ్లాంకా మళ్ళీ ఆడడానికి ఆలెఖైన్ అవకాశం ఇవ్వలేదు. ఇతర ఉద్దండుల తోనే ఆడి తన పట్టం నిలుపుకొనే వాడనే అపనిందకు అతడు పాల్పడక తప్పలేదు.

ఆలెఖైన్ ఆడిన ఆటలో ఎంతో వైవిధ్యం ఉండేది. 'ఆహా!' అని పించే ఎత్తులు వేయడంలో మొనగాడు. వ్యక్తిగత జీవితంలో విశృంఖ లుడు. బొద్దుగా ఉండే ఆడవాళ్ళన్నా, ముద్దొచ్చే పిల్లి పిల్లలన్నా, తాగు డన్నా ఎంతో సరదా. తన సరదాలు తీర్చుకొంటూనే చదరంగంలో అస మానమైన బాకచక్యం చూపెట్టేవాడు. సర్వసాధారణమైన పొజిషన్లలో అసాధారణమైన మలుపులు తీసుకురాగలడు. ఈ క్రింది ఆటను చూడండి.

తెలుపు	నలుపు
ఎ. ఆలెఖైన్	అన్‌గియర్‌సన్
1. బ–రా4	బ–రా3
2. బ–మ4	బ–మ4
3. గు–మశ3	గు–రాశ3
4. శ–గు5	శ–రా2

5.	శ×గు	శ×శ
6.	గు—శ3	0—0
7.	శ—మ3	ఏ—రా1
8.	బ—రా5	శ—రా2
9.	బ—రాఏ4	బ—మశ4
10.	శ×బ+ !	ర×శ
11.	గు–గ5+	శ×గు
12	బ×శ+	రా–గు1
13.	మ—ఏ5	రా—శ1
14.	0-0-0	బ—ఏ3
15.	బ–గు6!	రా–రా2
16.	గుబ×బ	ఏ–శ1
17.	బ×బ	గు–మ2
18.	ఏ×బ !!	మ–ఏ4
19.	మ–గు5+	రా×బ
20.	ఏ–ఏ7	ఏ–రాగు1
21.	ఏ–మ4	మ×శబ



బొమ్మ - 177

పై పొజిషన్‌లో ఆట మంచి రసకందాయంలోకి వచ్చింది.

22. ఏ×గు+!	శ×ఏ
23. గు–రా4	మ–గు5

తెలుపు ఏమాత్రం ఏమరుపాటుగా ఉన్నా ఒక్క టెంపో తప్పినా ...మ–రా8+ ఆటకట్టు అవుతుంది. అలెఖైన్ టెంపో తప్పకుండా మూడెత్తుల్లో ఇలా ఆట కట్టాడు.

24. గు–మ8+	రా–శ1
25. మ–శ8+!	ఏ×మ
26 ఏ–శ7	ఆటకట్టు

ఇంత ప్రతిభావంతంగా ఆడే అలెఖైన్ రెండేళ్ళపాటు ప్రపంచ ఛాంపియన్‌షిప్పు పోగొట్టుకున్నాడు డాక్టర్-మాక్స్ ఎవ అనే డచ్ గ్రాండ్‌మాస్టర్ అతణ్ణి సవాలుచేసి ఓడించాడు (డాక్టర్ ఎవ ఉత్తరోత్తరా అంతర్జాతీయ చదరంగ సమాఖ్యకు అధ్యక్షుడయ్యాడు. మొన్నటిదాకా

ఆ పదవిలో ఉన్నాడు. డాక్టర్ ఎవ మన భారతీయ సిద్ధహస్తుడు అరన్ తో ఒకసారి ఓడిపోయాడు.)

ఛాంపియన్‌షిప్పు పోగానే ఆలెక్షైన్ పట్టుదల హెచ్చింది. తన సరదాలన్నింటికీ స్వస్తి చెప్పాడు. ఒక్క పాలుతప్ప మరేం త్రాగకుండా పట్టుదలగా కృషిచేశాడు. 1937లో మళ్ళీ ఛాంపియన్‌షిప్పును గెలుచుకొన్నాడు. 1946లో చనిపోయేదాకా ఆ పట్టాన్ని నిలుపుకొన్నాడు.

ఆలెక్షైన్ మరణించాక అంతర్జాతీయ చదరంగ సమాఖ్య ఛాంపియన్‌షిప్పు విషయంలో కొన్ని రూల్సును యేర్పాటుచేసింది. రెండవ ప్రపంచయుద్ధం ముగిశాక అనాటికి ఉద్దండులైన ఆరుగురు ఆటగాళ్ళ మధ్య పోటీ పెట్టింది మైఖేల్ బోట్వినిక్ అనే రష్యన్ ప్రతిభావంతుడు 1948లో ఛాంపియన్ అయ్యాడు. నాటి నుంచి 1972 దాకా రష్యన్‌లే ఛాంపియన్ షిప్పును తమ సొత్తు చేసుకొన్నారు. దానికి ఎన్నో కారణా లున్నాయి. సోషలిస్టు ప్రభుత్వం ఈ క్రీడకు ఇచ్చిన ప్రోత్సాహం అన్ని కారణాలలో ముఖ్యమైనది.

16

రష్యన్ల ఆధిక్యత—రాజకీయాల రగడ

విప్లవానికి పూర్వం రష్యన్ సాహిత్యం ఎంతో ప్రఖ్యాతమైంది. అక్టోబరు విప్లవం తర్వాత అనేక దేశాలలోని అభ్యుదయవాదులు సామ్యవాదంవైపు ఆకర్షితులయ్యారు. సాహిత్యంలోనే కాక చదరంగంలో కూడా రష్యా పేరెన్నిక పొందినదే. లెనిన్‌కి చదరంగం అంటే చాలా ఇష్టం. స్టాలిన్ కూడా ఆడేవాడు. విశ్వ విఖ్యాత రచయితలు టాల్‌స్టాయ్, జార్జినోవ్‌లకు చదరంగం అంటే బహు ప్రీతి.

టాల్‌స్టాయ్ ప్రతిదినం తన బంధు మిత్రులతో కొంతసేపు చదరంగం ఆడేవాడు. ఆ మహనీయుడు ఆడిన ఆటల్లో ఒకటి చరిత్ర కారులకు దొరికింది. ఆ ఆటను చూడండి.

తెలుపు టాల్‌స్టాయ్	నలుపు ఐల్మర్ మాడ్
1. బ-రా4	బ-రా4
2. బ-రాశ4	బ×బ
3. గు-రాశ3	బ-రాగు4
4 శ-మశ4	బ-రాగు5
5 గు-రా5	మ-రాఏ5+
6. రా-శ1	బ-మ4
7. శ×బ	బ-రాశ6
8. బ×బ	మ-ఏ6+
9. రా-రా1	బ-గు6
10. బ-మ4	బ-గు7
11. ఏ-గు1	మ-ఏ5+
12. రా-రా2	గు-రాఏ3
13 ఏ×బ	బ-మశ3
14. శ×గు	బ×శ
15 శ×శ	రా×శ
16. మ-రా1	మ1-రా2
17. గు-మశ3	బ-రాశ3
18. గు×బ	మ-మ3
19. మ-రాగు3	బ×గు
20. మ-రాగు7+	రా-రా1
21 మ×ఏ+	గెలుపు తథ్యం

ఇది టాల్‌స్టాయ్ 1909 లో ఆడిన ఆట కాలక్షేపంతో పాటు కావలసినంత మానసిక వికాసానికి చదరంగం తోడ్పడుతుంది రష్యాలో చదరంగం గురించి సిద్ధాంత పరిశోధనలు చేసినవాడు అరన్ నిమ్జోవిచ్. చదరంగంలో 'అత్యాధునిక శాఖ'ను ప్రవేశపెట్టిన ఘనత నిమ్జోవిచ్‌కే చెందుతుంది. ఈ 'హైపర్ మోడరన్ స్కూల్'కి రెటి, టార్టకోవర్, బొగుల్యుబవ్ వంటి సిద్ధహస్తులు దోహదం చేశారు

అక్టోబర్ విప్లవం తర్వాత రష్యాలో సాంస్కృతిక రంగంలో చదరంగం ప్రముఖ స్థానం ఆక్రమించింది ఎందరెందరో ఆటగాళ్ళు తమ ప్రతిభను ప్రదర్శించే అవకాశం వచ్చింది. ప్రభుత్వం ఈ క్రీడకు ఎంతగానో సహాయం చేసింది మెరికల వంటి యువకులు రాటు దేరి ప్రపంచంలో జైత్రయాత్ర చేయడానికి సంసిద్ధులయ్యారు.

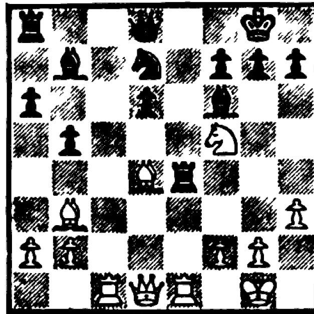
1946లో అలెఖైన్ మరణించాక అంతర్జాతీయ చదరంగం సమాఖ్య కొత్త రూల్సును ప్రవేశపెట్టి ఛాంపియన్‌షిప్పు పోటీని జరిపింది. మైఖేల్ బోట్వినిక్ అనే రష్యన్ క్రీడాకారుడు, 1948లో ఛాంపియన్ అయ్యాడు. 1954 దాకా ఆ పట్టాన్ని నిలుపుకొన్నాడు. ఆయేడు స్మిస్లావ్ అనే మరొక రష్యన్ చేతిలో ఓడిపోయాడు. తర్వాత సంవత్సరం మళ్ళీ బోట్వనిక్ దానిని గెలుచుకున్నాడు. 1960 దాకా నిలుపుకొన్నాడు. మైఖేల్ టాల్ అనే మరొక రష్యన్ ప్రతిభావంతుడు చదరంగ గగనంలో దేదీప్యమానమైన తారలాగా అవతరించి 1960లో బోట్వనిక్‌ను ఓడించాడు. కాని మరుసటి సంవత్సరం బోట్వనిక్ తిరిగి ఛాంపియన్ అయ్యాడు. 1961నుండి 63దాకా బోట్వనిక్ ఆ పట్టాన్ని నిలుపుకొన్నాడు.

1963లో పెట్రోసియన్ అనే మరొక రష్యన్ ప్రతిభాశాలి బోట్వనిక్‌ను ఓడించి ఛాంపియన్ అయ్యాడు. 1966దాకా ఇతడు ఈ పదవిని కాపాడుకొన్నాడు 1969లో బోరిస్ స్పాస్కీ అనే ప్రజ్ఞావంతుడు సవాలు చేసి ఛాంపియన్ షిప్పును పొందాడు.

ఈ రష్యన్ మేధావుల్లో ఏ గ్రాండ్ మాస్టర్ ఆటనైనా ఉదాహరణగా ఇవ్వవచ్చును. అయితే టాల్ ఆటల్లో చొరవ, కౌశల్యం, దాడి చేసే నైపుణ్యం కొట్టవచ్చినట్టు కనబడతాయి. 1964లో అతడు ఐస్‌లాండ్‌లో ఆడిన ఈ కింది ఆట చూడండి.

తెలుపు	నలుపు
టాల్	జొహన్‌సన్
1. బ-రా4	బ-రా4
2. గు-రాశ3	గు-మఏ3
3. శ-గు5	బ-మఏ3
4. శ-ఏ1	గు-శ3
5. 0-0	శ-రా2
6 ఏ-రా1	బ-మగు4
7. శ-గు3	బ-మ3
8. బ-రాగ3	0-0
9. బ-శ3	గు-మఏ4
10. శ-శ2	బ-శ4
11. బ-మ4	గు-మ2
12. మగు-మ2	శబ×బ
13. బ×బ	శ-శ3
14. గు-శ1	గు-శ3
15. శ-రా3	బ×బ
16. గు×బ	గు(2)-రా4
17. శ-గు3	గు×గు
18. శ×గు	శ-గు2

19. ఏ-శ1 గు-మ2
20. గు-గు3 ఏ-రా1
21. గు-శ5 ఏ×బ



బొమ్మ-178

తర్వాత ఆట ఇలా సాగింది.

22. గు×మబ ఏ×శ
23. గు×శబ ఏ×మ
24. గు×మ+ శ-మ4
25. మఏ×ఏ శ×శ
26. ఏ×గు రిజైన్ చేశాడు.

టాల్ వంటి ప్రతిభాసంతుడైన ఆటగాడు ఒకే ఒక్కసారి ప్రపంచ ఛాంపియన్‌గా వెలిగి వెనక్కి పోవడం ఆశ్చర్యమే. అయితే అతని దేశీయుల చేతికే ఆ పట్టం వెళ్ళడం గమనించదగ్గ విషయం.

1948 నుంచి 1972 దాకా రెండు పుష్కరాల పాటు ఎవరో ఒక రష్యన్ పౌరుడు మాత్రమే ఛాంపియన్ కావడం ఒక విశేషమే. ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీల్లోనే కాక అంతర్జాతీయంగా జరిపే ఇతర పోటీల్లో

కూడా రష్యన్లే నెగ్గడం చూశాక లోకులు అనుమానించసాగారు. రష్యన్లు తమలో తాము లాలూచీలు చేసుకుని ఈ పదవికి అంటిపెట్టుకొని ఉంటు న్నారనే నిందలను వేశారు బాబీ ఫిషర్ అనే అమెరికన్ ఉద్దండుడు ఈ ఆరోపణ బహిరంగంగానే చేశాడు.

అంతర్జాతీయ చదరంగ సమాఖ్య రూల్సు ప్రకారం ఒక క్రమంలో మూడేళ్ళకోసారి ప్రపంచ ఛాంపియన్‌షిప్పు పోటీలు జరుగుతాయి. ఈ సమాఖ్యకు అనుబంధంగా ఉండే ప్రపంచంలోని దేశాలను భౌగోళికంగా పది జోనుల కింద విభజించారు.

మొదటి సంవత్సరం : జోనల్ పోటీలు జరుగుతాయి.

రెండవ సంవత్సరం : ఇంటర్-జోనల్ పోటీలు జరుగుతాయి.

మూడవ సంవత్సరం : ఇంటర్ జోనల్ పోటీల్లో గెలిచిన వాళ్లను అభ్యర్థులుగా ఎంచుతారు ఛాంపియన్‌ను సవాలు చేసే హక్కును పొందడానికి అభ్యర్థుల మధ్య పోటీ జరుపుతారు.

నాలుగో సంవత్సరము : ఒక పక్క ఛాంపియన్‌షిప్పు పోటీని జరుపుతూ మళ్ళా కొత్త జోనల్ పోటీలు నిర్వహిస్తారు.

ఈ తతంగంలో పాల్గొనకుండా ఎవరూ ఛాంపియన్‌ను సవాలు చేయలేరు. అభ్యర్థుల పోటీలో అమోఘంగా విజయం పొంది 1972లో బాబీ ఫిషర్ ప్రపంచ ఛాంపియన్‌షిప్పును సవాలు చేసి ఆ పట్టాన్ని గెలుచుకొన్నాడు. అంతర్జాతీయ చదరంగ సమాఖ్యతో అభిప్రాయ భేదాలు వచ్చి ఆ పట్టాన్ని దక్కించుకొనడానికి ఏ మాత్రం ప్రయ త్నించలేదు. ఒక వేళ ఫిషర్‌ను ఎదుర్కోవలసివస్తే రష్యానుంచి ఎవర్ని గెలిపించి పంపించాలన్న సమస్య చాలా అంతరంగికమైన రాజ కీయ రగడకు దారి తీసింది. కార్పోవ్ అనే యువకుడు అభ్యర్థుల

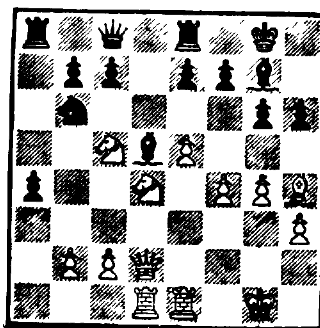
పోటీని గెలిచాడు. ఇతడు చాలా సమర్థుడైనా కార్చినోయ్ అనే రష్యను సిద్ధహస్తుడు స్వదేశంమీద అలిగి దేశాన్ని విడిచిపెట్టి పరదేశ పౌరుడై ఛాంపియన్‌షిప్పుకు పోటీచేశాడు. ఒక్క ఆటలో ఓడిపోయాడు. మళ్ళా ఛాంపియన్‌షిప్పు రష్యన్లకే సంక్రమించినది ఇది ఇటీవలి చరిత్ర.

ఫిషర్-స్పాస్కీల పోరాటం అంతర్జాతీయంగా చాలా ఖ్యాతి పొందింది. ఇద్దరూ 21 ఆటలు ఆడారు ఫిషర్ 7ఆటలు గెలిచాడు. పది ఆటలు డ్రా చేశాడు. మొత్తం 2 |2పాయింట్లు సంపాదించుకొని ఛాంపియన్ అయ్యాడు. చదరంగ శాస్త్రంలోని సిద్ధాంత రీత్యా ప్రశస్తమైన ప్రారంభాలు, రక్షణలూ ఇద్దరూ వినియోగించుకొన్నారు. 13వఆటలో ఫిషర్ ఒక పాత ఆయుధాన్ని సానపట్టి బయటకు తీసుకొచ్చాడు. దీనిని 'ఆలెఖైన్ డిఫెన్సు' అంటారు. ఆట 74 ఎత్తులదాక సాగింది. 'నువ్వా-నేనా' అనేటట్టు ఇద్దరూ ఆడారు గాని స్పాస్కీ చివరలో తట్టుకోలేకపోయాడు రిజైన్ చేశాడు. గ్రంథ విస్తర భీతి ఉన్నా ఈ ఆటను సంపూర్ణంగా కింద పొందు పరుస్తున్నాను.

స్పాస్కీ	ఫిషర్
తెలుపు	నలుపు
1. బ-రా4	గు-రాగు3
2. బ-రా5	గు-మ4
3 బ-మ4	బ-మ3
4. గు-రాశ3	బ-రాగు3
5. శ-మశ4	గు-గు3
6. శ-గు3	శ-గు2
7. మగు-మ2	0-0

8. బం-రాఏ3?	బం-మఏ4:
9. బం-మఏ4?	బం×బం
10. బం×బం	గు-ఏ3
1 . 0-0	గు-శ1
12. మ-రా2	మ-రా1
13. గు-రా4	గు(8)×బం
14. ఏ-రా1!?	గు-గు3
15. శ-మ2	బం-ఏ5
16. శ-గు5	బం-ఏ3
17. శ-ఏ4	శ-శ4
18. బం-రాగు4	శ-రా3
19. గు-మ4	శ-శ5
20. మ-మ2	మ-మ2
21. మఏ-మ1	రాఏ-రా1
22. బం-శ4	శ-మ4
23. గు-మశ5	మ-శ1

ఇరవైమూడు ఎత్తులు అయ్యాక పొజిషన్ ఇలా ఉంది.

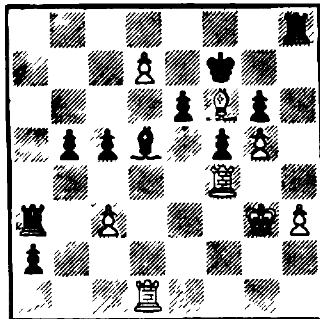


బొమ్మ-179

తర్వాత ఎత్తులు ఇలా సాగాయి.

24. మ-శ3	బ-రా3
25. రా-ఏ3	గు-మ2
26. గు-మ3?	బ-మశ4
27. గు-గు5	మ-శ3
28 గు-మ6	మ×గు!
29. బ×మ	శ×బ
30. బ×శ	బ-శ3
31. బ-గు5	ఏబ×బ
32. బ×బ	బ-శ4?
33. శ-గు3	రా-శ2
34. గు-రా5+	గు×గు
35. శ×గు	బ-గు4
36. ఏ-రాశ	ఏ-ఏ1
37. శ-శ6	బ-ఏ6
38. ఏ-శ4	బ-ఏ7
39. బ-శ4	శ×బ
40. బ-మ7	శ-మ4
41. రా-గు3!	ఏ-ఏ6+
42. బ-శ8!	

ఇప్పుడు ఆటలో పొజిషన్ ఇలా ఉంటుంది.

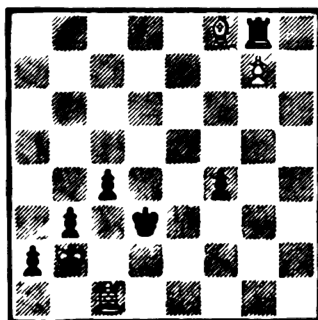


బొమ్మ—180

43. ...	ఏ(1)మఏ1;
44. ఏ—రాఏ4	బ—రా4
45. ఏ—ఏ7+	రా—రా8
46. ఏ—రా7+	రా—మ3
47. ఏ×బ	ఏ×బ+
48. రా—శ2	ఏ—శ+
49. రా—రా1	రా×బ
50. ఏ(5)×శ+	రా—శ8
51. ఏ—మ8+	రా—గు2
52. ఏ—మ7+	రా—ఏ3
53. ఏ(7)—మ2	ఏ×ఏ
54. రా×ఏ	బ—గు5
55. బ—ఏ5	రా—గు4
56. బ—ఏ5	బ—మశ5
57. ఏమ—ఏ1	బ×బ
58. బ—గు6	బ—ఏ5

59. బం-గు7	బం-ఏ6
60. శ-రా7	ఏ-రాగు1
61. శ-శ8	రా-ఏ7
62 రా-శ2	రా-శ3
63. ఏ-మ1	బం-ఏ6+
64. రా-శ3	బం-రాఏ8=మ
65. ఏ×మ	రా-మ4
66 రా-గు2	బం-శ5
67. ఏ-మఏ+!	రా-రా5
68. ఏ-మశ1	రా-మ6

ఇప్పుడు ఆటలో కాయలు ఈ కింది విధంగా ఉంటాయి.



బొమ్మ-181

69. ఏ-మ1+? రా-రా7

70. ఏ-మశ1 బ-రాశ6

71. శ-శ5 ఏ×బ

72 ఏ×బ ఏ-మ2

73. ఏ-రా4+ రా-శ8

74 శ-మ4 బ-శ7

75. రిజైన్ చేశాడు.

ఆటలో చివరకు ఈ క్రింది విధంగా కాయలు ఉంటాయి.

బొమ్మ-182

ప్రఖ్యాత వ్యాఖ్యాత సి. హెచ్. ఓ డి. అలెగ్జాండర్ చెప్పినట్లు ఈ ఒక్క-ఆటే ఆరు ఆటలం పెట్టు! నిజంగా ఇది ఉద్దండులు పోరాడ వలసిన ఆటకు ఉదాహరణే.

ఫిషర్ చేతిలో అలెఖైన్ డిఫెన్సు కొత్త మెరుగులు దిద్దుకొంది. ఇదే ఆయుధాన్ని మళ్ళా 17వ ఆటలో ఫిషర్ ప్రయోగించి నప్పుడు స్పాస్కీ చాలా చాకచక్యంగా సమాధానం ఎత్తులువేసి ఆటను డ్రా

చేశాడు. అతనికి తోటి రష్యన్ నిపుణుల విశ్లేషణ బాగా ఉపయోగించింది. ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలో పాల్గొనే ఆటగాళ్ళకు 'ద్వితీయులు' అనే సహాయకులు ఉంటారు. ఈ 'సెకెండ్సు' ఆటకు ముందుగానూ, ఆట వాయిదా పడ్డప్పుడూ ఎత్తుల విషయం ఆలోచనలు చెప్తారు. 'సెకండు'ను మాత్రమే కాక ఒక బృందాన్నే రష్యా తన ఆటగాళ్ళతో పాటు అంతర్జాతీయ రంగంలో జరిగే పోటీలకు పంపిస్తుంది.

వెనుకబడ్డ దేశాల్లో ఒకటిగా పరిగణించే మన భారతదేశం నుంచే అంతర్జాతీయస్థాయిలో జరిగిన ఒక పోటీలో ఖాడిల్కర్ సోదరీమణులు పాల్గొన్నప్పుడు మన ఆంధ్రప్రదేశ్‌కి చెందిన ప్రఖ్యాత నిపుణుడు నాసిరుద్దీన్ గాలిబ్ తోడుగా వెళ్ళాడు.

"రాజు తలచుకొంటే దెబ్బలకు కొదువా?" అనే సామెత చెప్పినట్లు రష్యా తలచుకొంటే నిపుణుల బృందానికి కొరవా?

17

అంతర్జాతీయ రంగంలో భారతీయులు

చదరంగం మనదేశంలో పుట్టింది. ఈ క్రీడలో అందె వేసిన చేతులు ఆది నుంచీ మనకు ఉండేవారు సిద్ధహస్తులైన ఇంటుతో ఆటకట్టగల నిపుణులు కూడా ఉండేవారు. ఆస్థానాలలోనే కాక అతిసామాన్యమైన పల్లెటూళ్ళలో కూడా ఆరితేరిన ఆటగాళ్ళు ఉండేవారు. అక్షరం ముక్క రాకపోయినా ఆటలో మెలుకువలన్నీ తెలిసినవాళ్ళు లేకపోలేదు. మన జాతీయ పద్ధతుల్లో ఆడేవాళ్ళకి అంతర్జాతీయ విధానాలు అవగాహన కాగానే అందులోనూ అసమాన ప్రావీణ్యాన్ని చూపెట్టిన వాళ్ళు కొందరున్నారు. వాళ్ళలో సుల్తాన్‌ఖాన్ ఉద్దండుడు.

సర్ ఉమర్ హయత్ ఖాన్ అనే వదాన్యుడి పోషణలో సుల్తాన్ ఖాన్ జీవించేవాడు. 1929లో అంతర్జాతీయ విధానం గురించి తెలుసుకొన్నాడు. సుల్తాన్‌ఖాన్‌కు ఇంగ్లీషు చదవడం రాదు. వింటర్, ఏట్సు

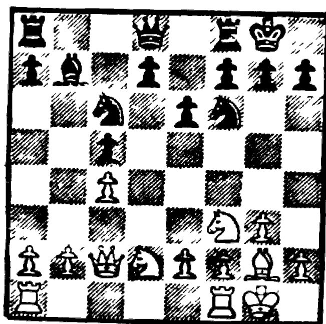
అనే ఇంగ్లీషు వాళ్ళు అతనికి అంతర్జాతీయ నియమాలు విశదం చేశారు. ఒక్క ఏడాదిలో సుల్తాన్‌ఖాన్ అఖండ విజయాలు సాధించి బ్రిటిష్ చాంపియన్ అయ్యాడు. ఆ పదవిని మూడేళ్ళపాటు నిలుపుకొన్నాడు. ఎన్నో అంతర్జాతీయ స్థాయిలోని పోటీల్లో పాల్గొని అద్భుతమైన ఫలితాలను పొందాడు. కాపబ్లాంకా, ఫ్లోర్, రూబిన్‌స్టయిన్ వంటి గ్రాండ్ మాస్టర్లపై గెలిచాడు. పదకొండు ఆటల పోటీలో డాక్టర్ టార్టకోవర్‌ను ఓడించాడు. భారతదేశానికి అఖండ ఖ్యాతిని ఆర్జించాడు. సుల్తాన్‌ఖాన్ పేరు తప్పించి ఇతర భారతీయ క్రీడాకారుల పేరు అంతర్జాతీయ రంగంలో ఎవరూ వినలేదు.

1930లో సుల్తాన్‌ఖాన్ నల్లబలంతో ఆడి గెలిచిన ఒక ఆటను పాఠంగా నేటికీ పాశ్చాత్య గ్రంథకర్తలు ఉదహరిస్తూ ఉంటారు చదరంగంలో ప్రతి ప్రారంభం గురించి ఎన్నో ఎత్తులదాకా చర్చలు జరిపి తెలుపు ఈ ఎత్తు వేస్తే దానికి ఇలాగ సమాధానం చెప్పాలని వ్యాఖ్యాతలు సిద్ధాంతాలు రాశారు. ఆ పుస్తకాలను చదువుకుని ఆడేవాళ్ళకు సుల్తాన్ ఖాన్ పోకడలేం అర్థం అయ్యేవికావు. పుస్తకంలో చెప్పిన ఎత్తులేం వేసేవాడు కాదు. ఈ కింది ఆటను చూడండి

	తెలుపు	నలుపు
	వి. పౌల్ బైన్‌ఫీప్	సుల్తాన్‌ఖాన్
1.	బ-మ4	గు-రాశ3
2.	గు-రాశ3	బ-మగు3
3.	బ-శ4	బ-రా3
4.	బ-రాగు3	శ-గు2
5.	శ-గు2	శ-గు5+

6. శ-మ2	శ×శ+
7. మగు×శ	0-0
8. 0-0	బ-శ4
9. మ-శ2	గు-శ3
10. బ×బ	బ×బ

ఇప్పుడు బల్లమీద బంతువులు ఈ కింది విధంగా ఉంటాయి.

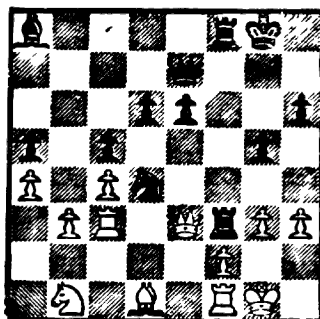


బొమ్మ-188

11. బ-రా4?	మ-శ2
12. రాఏ-రా1	బ-మ3
13. మఏ-శ1	బ-రాఏ3
14. బ-మఏ3	గు-మ2
15. మ-శ3	బ-మఏ4
16. గు-ఏ4	బ-గు4
17. మ-రా3	మ-మ1

18. రాగు-శ3 మ-రా2
19. బ-ఏ3 మఏ-గు1:
20. బ-గు3 శ-ఏ1!
21. గు-గు1? రాగు-రా4!
22 బ-మఏ? గు×గు+
23. శ×గు గు-మ5
24. శ-మ1 బ-శ4!
25. బ×బ ఏ×శబ
26. ఏ-శ3 మఏ-రాశ1
27. ఏ-రాశ1 ఏ-శ6!

ఇప్పుడు బలాల పొజిషన్ ఈ క్రింది విధంగా ఉంటుంది.



బొమ్మ-184

28. శ×ఏ ఏ×శ
29. రిజైన్ చేశాడు.

మొత్తం ఇరవై ఎనిమిది ఎత్తుల్లో సుల్తాన్‌ఖాన్ ఎనిమిది అమోఘమైన ఎత్తులు అప్పుడప్పుడు వేసి ఆటను సాగించాడు. తెల్ల మంత్రికి చివర రెండే రెండు గళ్ళున్నాయి. ఆట సాగితే ఇలా ఎత్తులు పడవచ్చును.

29. మ–మ2 ఏ×ఏ
30. మ×ఏ గు-రా7+

లేక 30-గు×ఏ: గు#6+ అనే ఎత్తుకు కూడా ఆస్కారం ఉంది. 29. మ-రా7 అనే ఎత్తు వేసినా పైకల్పనలకు ఆస్కారం ఉంది. తెల్లబలంతో ఆడిన ఆటగాడికి ఒక పథకం లేదు. సుల్తాన్‌ఖాన్ తొలి నుంచీ ఒక ప్లాను వేసుకొని ఎత్తులు వేశాడు. పెద్ద బమూలలో శకటును పెట్టి ఆడటాన్ని 'ఇండియన్ డిఫెన్సు' అంటారు. ఇది సుల్తాన్‌ఖాన్ ప్రయోగించిన రక్షణాయుధం.

సుల్తాన్‌ఖాన్‌లాగ తిన్నగా అంతర్జాతీయ రంగంలో ప్రవేశించడానికి ప్రస్తుతం భారతీయులకు అవకాశాలు లేవు. ముందు ఇంట గెలిస్తేనే గాని రచ్చ గెలవడానికి అవకాశాలు ఉండవు. భారతదేశంలోని ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీలో పాల్గొని మొదటి ఆరు స్థానాలలో ఏదో ఒకటి సంపాదించుకొనకపోతే ఏ క్రీడాకారుడికి పరిగణన ఉండదు. 1955లో మొదటిసారిగా అఖిలభారత స్థాయిలో ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీలు ప్రారంభం అయ్యాయి. మొదట రెండేళ్ళ కొకసారి ఇవి జరిగేవి. ఇటీవల ప్రతియేడూ జరుగుతున్నాయి. తొలినుంచీ ఎవరెవరు చాంపియన్లు అయ్యారో కింద పొందుపరుస్తున్నాను.

1955 ఆర్. బి. సప్రే (మహారాష్ట్ర), డి. వెంకయ్య (ఆంధ్ర) ఉమ్మడిగా ఛాంపియన్లు అయ్యారు.

1957 రామదాస్ గుప్తా (యు. పి)

1959	ఎం.ఆరన్	[తమిళనాడు]
1961	ఎం.ఆరన్	["]
1963	ఫరూక్ అలీ	[మహారాష్ట్ర]
1965	రూసీ మదన్	["]
1967	ఎస్. నాసర్ అలీ	[యు. పి]
1969	ఎం.ఆరన్	[తమిళనాడు]
1971	ఎం.ఆరన్	["]
1972	ఎం.ఆరన్	["]
1973	ఎం.ఆరన్	["]
1973	ఎం ఆరన్	["]
1975	ఆర్. శశికిరణ్	["]
1976	ఎం ఆరన్	["]
1977	రఫీక్ ఖాన్	[ఎం. పి]
1978	టి యస్. పరమేశ్వరన్	[తమిళనాడు]

అఖిల భారత స్థాయిలో సబ్ జూనియర్, జూనియర్ ఛాంపియన్ షిప్పులూ, మహిళలకు ప్రత్యేక ఛాంపియన్‌షిప్పు నేడు జరుపుతున్నారు. అఖిల భారత స్థాయిలో విశిష్టస్థానాలు సంపాదించుకొన్న వాళ్ళనే ప్రపంచ జోనల్ పోటీలకు ఇతర అంతర్జాతీయ స్థాయిలో జరిగే పోటీలకు పంపిస్తారు.

అంతర్జాతీయ చదరంగ సమాఖ్య ఆమోదించిన పోటీల్లో పాల్గొని కొన్ని ఆటలు నెగ్గిన వాళ్ళకు ఒక 'రేటింగ్' ఇస్తారు. అమెరికన్

గణాంక శాస్త్రజ్ఞుడు ప్రొఫెసర్ ఆర్పాడ్ ఎలో ఈ రేటింగ్ విధానాన్ని రూపొందించాడు. అందుచేత దీన్ని 'ఎలో రేటింగ్' అంటారు. ఈ విధానంలో ఏడు తరగతులుగా నిపుణులు విభాగించబడతారు.

నెంబరు	రేటింగ్	తరగతి
1.	2500పాయింట్లుగాని అంతకుమించిగాని వస్తే	గ్రాండ్‌మాస్టర్
2.	2300నుండి 2500	మాస్టర్
3.	2200నుండి 2300	కేండిడేట్ మాస్టర్
4.	2000నుండి 2200	ఎక్స్‌పర్ట్
5.	1800నుండి 2000	'ఏ క్లాసు'
6.	1600నుండి 1800	'బి' క్లాసు
7.	1400నుండి 1600	'సి' క్లాసు

ఈ రేటింగు లెక్కలను గణించడానికి ప్రొఫెసర్ ఎలో చాలా విస్తారమైన పథకాన్ని రచించాడు.

అంతర్జాతీయ చదరంగ సమాఖ్య ఈ కింది నాలుగు రకాల పట్టాలనే ప్రసిద్ధులకు ఇస్తుంది.

1. గ్రాండ్ మాస్టర్
2. ఇంటర్‌నేషనల్ మాస్టర్
3. వుమెన్ గ్రాండ్ మాస్టర్
4. ఇంటర్‌నేషనల్ వుమెన్ గ్రాండ్‌మాస్టర్

జోనల్ పోటీలో నూటికి 62 2/3 వంతులు గెలుపు సాధించిన వాళ్ళకు ఇంటర్‌నేషనల్ మాస్టర్ పట్టం వస్తుంది. జూనియర్ ప్రపంచ

ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీలోగాని, స్త్రీల ప్రపంచ ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీలోగాని యూరపు, అమెరికా, ఆసియా జూనియర్ ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీల్లోగాని గెలిచిన వాళ్ళకు ఇంటర్ నేషనల్ మాస్టర్ బిరుదు లభిస్తుంది.

1961 మద్రాసులో జరిగిన ఆసియా జోనల్ పోటీ గెలిచినందుకు ఎం. ఆరన్ ఇంటర్ నేషనల్ మాస్టర్ బిరుదు పొందిన మొట్ట మొదటి భారతీయు డయ్యాడు.

1978లో టెహరాన్‌లో జరిగిన ఆసియా జూనియర్ ఛాంపియన్ షిప్పు గెలుచుకొన్న రవికుమార్ భారతీయుల్లో రెండవ ఇంటర్ నేషనల్ మాస్టర్ అయ్యాడు.

ఇటీవలం 1978 లో జయశ్రీ ఖాడిల్కర్ మొట్టమొదటి భారతీయ 'ఇంటర్‌నేషనల్ వుమెన్ మాస్టర్' గా ఖ్యాతిపొందింది.

గ్రాండ్‌మాస్టర్ స్థాయిలో వున్న ఆటగాళ్ళతో గానీ కనీసం ఇంటర్‌నేషనల్ స్థాయిలో వాళ్ళతోగాని ఆడుతూ వుంటేనే గాని మన ఆట గాళ్ళ ప్రతిభ వికసించే అవకాశము రాదు 1978లో మొదటిసారిగా ప్రథమ ఆసియన్ గ్రాండ్‌మాస్టర్ టోర్నమెంటు తిరుచినాపల్లి లో జరిగింది. భారతదేశం ప్రతినిధులుగా మహమ్మద్ హసన్, నాసిరుద్దీన్ గాలిబ్, టి. యస్. పరమేశ్వరన్, మహమ్మద్ రఫీక్‌ఖాన్, రాజా రవిశేఖర్ పాల్గొన్నారు. ఈ అయిదుగురిలో మొదటి ముగ్గురూ ఆంధ్రప్రదేశ్ ఆటగాళ్ళు

భారతదేశంలోని ఆటగాళ్ళందరిలోనూ మహ్మద్ హసన్ ఎలో రేటింగ్ ఎక్కువ 2380 పాయింట్లతో అతడు అగ్రశ్రేణిలో ఉన్నాడు. చాలాకాలం నిజాం రాజవంశంలోని శ్రీమంతుల పోషణలో ఉండి రాత్రి తెల్లవార్లూ చదరంగం ఆడేవాడు. తరువాత హైదరాబాద్ ఫెర్టిలైజర్సు అండ్ కెమికల్స్ లిమిటెడ్‌లో ఉద్యోగం చేస్తున్నాడు. పాతికేళ్ళనుంచీ జాతీయస్థాయిలోని పోటీలలో పాల్గొంటున్నాడు. ఎప్పుడూ

మొదటి ఆరుస్థానాలలో ఉంటున్నాడు. 1972లో టెహరాన్‌లో జరిగిన ఆసియన్ జోనల్ పోటీలో పాల్గొన్నాడు. ఒక్క అరపాయింటు తక్కువ కావడంవల్ల ఇంటర్‌నేషనల్ మాస్టర్ బిరుదాన్ని పొందలేక పోయాడు. 1976లోనూ 77లోనూ జరిగిన బిల్వానా ట్రోఫీని వరసగా గెలుచుకొన్నాడు. మనిషి చాలా సౌమ్యుడు.

నాసిరుద్దీన్ గాలిబ్ చాలా శక్తివంతంగా దాడిచేసే ఆటగాడు. 1969 నుంచి 1973 దాకా 1976నుండి 1977 దాకా జాతీయ ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీలో విశిష్టస్థానాలు ఆక్రమించాడు. 1975లో జరిగిన బిల్వానా ట్రోఫీ పోటీలో ప్రథమస్థానం ఆర్జించాడు. ఆక్‌ల్యాండ్‌లో జరిగిన ఆసియన్ ఛాంపియన్ షిప్పు పోటీలో భారతప్రతినిధిగా పాల్గొన్నాడు. కల్పనలు, ఎత్తుగడలు, ఉచ్చులు వేయడంలో మొనగాడు. అయితే ఇతనితో ఒకటే చిక్కు. ఒక ఎత్తు వేయడానికి ఎంతోసేపు ఆలోచించి 'టైం ట్రబుల్' లో పడతాడు. ప్రస్తుతం గాలిబ్ హైదరాబాద్ చెస్ అసోసియేషన్‌కి గౌరవ కార్యదర్శి, అఖిల భారత చెస్ అసోసియేషన్‌కి సంయుక్త కార్యదర్శి. భారతదేశంలో చదరంగం విజ్ఞానం విస్తరించడానికి తన యావత్కాలాన్నీ వినియోగిస్తున్నాడు.

ఆంధ్రప్రదేశ్‌లో ఇతర క్రీడాకారులూ, ప్రజ్ఞావంతులూ ఈ రంగములో లేకపోలేదు రెంటాల వెంకట సుబ్రహ్మణ్యం, జి. యస్. దీక్షిత్, తిలక్, బాపిరాజు, మహమ్మద్ హుసేన్, డి. వి. రంగారావు, యస్. రామారావు లాంటి ప్రజ్ఞావంతులు కొన్నిపోటీల్లో పాల్గొంటూ వచ్చినవాళ్ళే. తమ ప్రతిభను కొంత కాకపోతే కొంతయినా చూపెట్టిన వాళ్ళే ఆదిలో ఉమ్మడి ఛాంపియన్‌గా డి. వెంకయ్య తప్పించి ఈనాటి దాకా ఆంధ్రప్రదేశ్ నుంచి ఏ ఆటగాడూ జాతీయంగా ప్రథముడు కాలేదు.

ప్రతిభతోపాటు అభిలాష, దీక్ష, శారీరకంగా సత్తువ మొదలైనవి ఉంటేనే గాని నేటి పోటీల్లో ఎవరూ నెగ్గుకు రాలేరు.

18

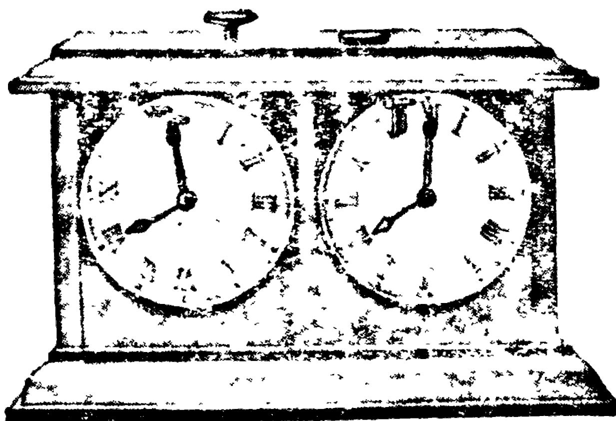
పోటీలలో పాటించవలసిన రూల్సు

లోగడ ఒకమాటు 'టైం ట్రబుల్' అనే మాట నా వివరణలో దొర్లింది. ఏమిటి టైం ట్రబుల్?

పూర్వం చదరంగం ఆడేటప్పుడు ఇంత సేపటిలో ఎత్తువేయాలి అన్న నిర్బంధం ఏమీ ఉండేదికాదు. ఎన్ని గంటలసేపయినా ఆలోచించ వచ్చు. ఎదుటివాళ్ళు ఎత్తు వేయనిదే ఇవతల ఆటగాడికి జవాబు చెప్పే అవకాశం రాదు ప్రత్యర్థి "ఎప్పుడు ఎత్తు వేస్తాడురా! భగవంతుడా!" అని కామకుని కూర్చోవలసినదే. ప్రతిస్పర్థి ఎంతకీ ఎత్తు వేయకపోతే పాల్ మర్ఫీలాంటి కుశాగ్రబుద్ధులకు, నిజంగా ఏడుపు వచ్చేది. కొందరు స్టాన్‌టన్ వంటి ఆటగాళ్ళు చిరాకువేసి ఆటలు రిజైన్ చేసేవారు.

తర్వాత కొన్నాళ్ళకు ఎత్తుకు అరవై నిముషాల టైము అనే రూలు ప్రవేశపెట్టారు ఈ లిమిట్‌ని అతిక్రమించితే ఫైన్ వేసేవారు. కొన్ని

ఎత్తులకు ఇంత వ్యవధి అనవసరం కనుక ఈ పద్ధతి నచ్చక ఇంత సేపటిలో ఇన్ని ఎత్తులు వేయాలి అనే నిర్ణయానికి వచ్చారు. 1880లో చదరంగం గడియారాలు అమలులోకి వచ్చాయి. ఇవి ఎలా ఉంటాయో బొమ్మలో చూడండి.



బొమ్మ -185

ఒక ఆటగాడి గడియారం పని చేస్తున్నప్పుడు అతడి ప్రత్యర్థి గడియారం నిశ్చలంగా ఉంటుంది. ఆటగాడు తన ఎత్తు పూర్తిచేసి తన గడియారం తలమీది బటన్ కిందికి నొక్కితే ఎదుటి ఆటగాడి గడియారం పనిచేయడం మొదలు అవుతుంది. రెండున్నర గంటలలో ఏ ఆటగాడైనా 40 ఎత్తులు వేయాలి ఇద్దరూ కలసి 5గంటలలో చెరో 40 ఎత్తులు వేయాలన్న మాట. గడియారంలో పదకొండుకీ, పన్నెండుకీ మధ్య ఒక ఎర్రజెండా ఉంటుంది. రెండున్నర గంటలు పూర్తికాగానే ఈ జెండా కిందపడి పోయేటట్లు మెకానిజాన్ని ఏర్పాటు చేస్తారు. ఎవరి ఎర్రజెండా అయినా నలభై ఎత్తుల లోగా పడిపోతే వాళ్ళు ఓడిపోయారన్న మాట.

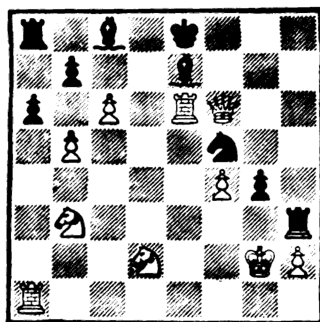
బొమ్మను పరిశీలనగా చూడండి. రెండు గడియారాలలోని ముళ్ళు ఎనిమిది గంటలకు కొంచెం కుడి ఎడంగా ఉన్నాయి. ఎడమ గడియారంలో జెండా ఇంక కొద్ది నిముషాల్లో పడియేటట్లు ఉంది. కుడి గడియారంలో జెండా పడిపోయింది చెరో రెండున్నర గంటలూ కేటాయించి ఈ గడియారాలను ముందే సిద్ధం చేస్తారు. ఈనాడు పెద్ద స్కేలులో పోటీలు జరిపేటప్పుడు విధిగా ఈ గడియారాలు ఉపయోగిస్తారు.

ఆటలు ప్రారంభం చేస్తున్నప్పుడు తెల్ల బలగంతో ఆడే ప్రతి ఆటగాడి గడియారాన్ని నొక్కేస్తారు. తెలుపు తన ఎత్తువేసి గడియారం మీట నొక్కి ఆ ఎత్తుని 'స్కోరు షీటు' మీద రాయాలి. ప్రత్యర్థికూడా ఇలాగ మొదటి ఎత్తువేసి, గడియారాన్ని ఆపుచేసి ఎత్తుని రాశాక ఆట సాగుతూ వెళుతుంది.

ప్రతి ముఖ్యమైన పోటీలోనూ ప్రతి ఆటగానికి రెండు స్కోరు షీటులూ, కార్బన్ కాగితం ఇస్తారు. తన ఎత్తులనూ ప్రత్యర్థి ఎత్తులనూ ప్రతి ఆటగాడు రాసితీరాలి. ఇద్దరు ఆటగాళ్ళు తమ చెరో రెండున్నర గంటల్లో 40 ఎత్తులు పూర్తిచేసినా ఆట ఒక కొలిక్కి రాకపోతే ఆటను వాయిదా వేస్తారు. వాయిదా సమయానికి ఎవరు ఎత్తు వేయాలో ఆ ఆటగాడు తన ఎత్తును బల్లపై వేయకూడదు. తన స్కోరు షీటుమీద ఆ ఎత్తుని రాయాలి. ఒరిజినల్ షీటును మడిచి ఉంచాలి. టోర్నమెంటు డైరెక్టరు ఒక కవరును తీసుకొచ్చి ఇస్తాడు ఆటగాడు మడిచిన తన స్కోరు షీటును అందులో పెడతాడు. డైరెక్టరు ఆ కవరును అందించి సీలు చేస్తాడు. ఆటగాడు రహస్యంగా కాగితం మీద రాసిన ఎత్తును సీలు చేస్తారు కాబట్టి ఆ ఎత్తును సీల్డ్‌మూవ్ లేక 'ముద్ర—ఎత్తు' అంటారు.

కవరును సీలుచేసిన తర్వాత దాని మీద ఆటగాళ్ళ పేర్లను, పలక మీద బలగం ఏ పొజిషన్‌లో ఉన్నదీ రాస్తారు. ఇద్దరూ ఎంత టైము తీసుకొన్నారో ఆ సంగతినీ రాస్తారు (ముద్ర-ఎత్తును వేయగానే ఆటగాడు తన గడియారాన్ని ఆపివేస్తాడు. డైరక్టరు ప్రత్యర్థి గడియారాన్ని కూడా ఆపివేస్తాడు.)

కవరుమీద పలకపై ఉన్న బలగం పొజిషన్ ఎలా ఉందో లిఖించడానికి ఒక ప్రత్యేక లిపి ఉంది. దీన్ని ఫోర్సైల్ లిపి అంటారు. ఇంగ్లిషులో పెద్దక్షరాలూ చిన్నక్షరాలు ఉంటాయి. తెల్లబలానికి పెద్దక్షరాలూ నల్లబలానికి చిన్నక్షరాలూ వాడుతారు. ఖాళీ గడులను, కాయల మధ్య ఉన్న ఖాళీగడులనూ అంకెలతో సూచిస్తారు. మనం సాధారణంగా ఎడమనుంచి కుడికి, మీదనుంచి కిందికి మన లిపిని రాసినట్టే ఫోర్సైల్ లిపిని కూడా నల్లమంత్రి ఏనుగు గడినుంచే రాస్తారు. ఉదాహరణకు ఈ కింది బొమ్మను చూడండి.



బొమ్మ-186

పై పొజిషన్‌లో ఆట వాయిదా పడింది అనుకోండి. అప్పుడు పలక మీద కాయల పొజిషన్ ఈ కింది విధంగా ఫోర్సైల్ నొటేషన్‌లో రాస్తారు.

r1 b1 k3, 1p 2 b3. p1 P1 RQ2, 1P 3n2, 5P p1 1N5r, 8N2 KP, R7.

వాయిదా గడువు పూర్తయ్యాక మర్నాడు ఆట మొదలెట్టే ముందు టోర్నమెంటు డైరెక్టరు కవరు మీద రాసిన ఫోర్సైత్ నొటేషన్ ప్రకారం బల్ల మీద బలగాన్ని పేర్చుతాడు. ఆటగాళ్ళ సమక్షంలో కవరు చింపి ముద్ర-ఎత్తును పలకమీద వేసి ఎవరు సమాధానం చెప్పాలో వాళ్ళ గడియారాన్ని నొక్కుతాడు. ఆట కొనసాగుతుంది.

వాయిదా తర్వాత ప్రతి ఆటగాడూ గంటకు పదహారు ఎత్తులు వేయాలి. వాయిదా పడ్డ ఆటలను నాలుగు గంటలదాకా కొనసాగించ వచ్చు. అప్పటికీ ఆట తెమలక పోతే మళ్ళీ వాయిదా పడుతుంది. సాధారణమైన టోర్నమెంటుల్లో అయితే నిపుణులు విశ్లేషణ చేసి గెలుపు ఎవరిదో తేలుస్తారు. జాతీయ స్థాయిలో జరిగే పోటీల్లో అదనంగా రెండు మూడు వాయిదాలు కూడా పడవచ్చు.

సరదాగా ఆడే ఆటల్లో ఎత్తు వెనక్కి తీసుకుంటారు. గాని ఇది మంచిది కాదు. పోటీలో పాల్గొనేటప్పుడు ఏ కాయను ముట్టుకొంటే దాన్నే కదపాలి. ఎదుటి వాళ్ళ కాయని చంపుతున్నప్పుడు ముందు మన కాయను చేత్తో పట్టుకుని అవతల వాళ్ళ కాయను గడిలోంచి తొలగించి మన కాయను ఆ గడిలో పెట్టాలి చంపుతున్నప్పుడు తప్పించి ప్రత్యర్థి కాయలను ముట్టుకో కూడదు. ఎత్తు వేసేటప్పుడు తప్ప మన కాయలనూ ముట్టుకో కూడదు. కాయలు సరిగ్గా బల్లమీద లేనపుడు వాటిని సరిగా పేర్చాలంటే 'ఎడ్జెస్టు' చేస్తున్నాను అని ప్రత్యర్థికి చెప్పి మరీ మన కాయలను సర్దాలి.

ఈ ప్రకరణంలో స్కోరుషీట్ల సంగతి చెప్పాను. అవి సాధారణంగా ఇలా ఉంటాయి.

SCORE SHEET

Date. ... . .

Round. ... .Starting time ....Clock time .....

Name (White) ....

Name (Black) . . . .

White	Black	White	Black
1		21	
2		22	
3		23	
4		24	
5		25	
6		26	
7		27	
8		28	
9		29	
10		30	
11		31	
12		32	
13		33	
14		34	
15		35	
16		36	
17		37	
18		38	
19		39	
20		40	

ముందు

White	Black	White	Black
41		65	
42		66	
43		67	
44		68	
45		69	
46		70	
47		71	
48		72	
49		73	
50		74	
51		75	
52		76	
53		77	
54		78	
55		79	
56		80	
57		81	
58		82	
59		83	
60		84	
61		85	
62		86	
63		87	
64		88	

Clock introduced after White/Black's.......move at ... Clock time......

Result. ....

Signature (White) ....

Signature (Black) ....

పైన నల్లగా ఉన్న భాగంలో ఏ సంస్థ పోటీని నడుపుతున్నదో దానిపేరు ఇతరవివరాలూ ఉంటాయి. స్కోరుషీటులో ఒకపక్క నలభై ఎత్తులదాకా చోటు ఉంది. రెండోపక్క 41 నుంచి 88 ఎత్తులదాకా చోటు ఉంది. ఆలోపున ఆట పూర్తి కావచ్చును. లేదా మరొక షీటు వాడాలి. ఒక పోటీలో అందరి ఆటగాళ్ళ టేబిల్స్‌మీదా గడియారాలు పెట్టే అవకాశం లేకపోవచ్చు. కాని టోర్నమెంటు డైరక్టరు కావాలనుకొంటే ఆట ఏ దశలోనైనా గడియారాన్ని ఇవ్వవచ్చు. అప్పుడు ఆ సంగతి నోటు చెయ్యడానికి స్కోరు షీటు రెండోపక్క ఆ సూచనకు వీలుగా ఒక పంక్తి అచ్చువేసి ఉంచారు.

ఈ స్కోరుషీటు ఇంగ్లీషు లోనే ఉంది. భారత దేశంలోని ఏ రాష్ట్రంలో పోటీలు జరిగినా ఇంగ్లీషులోనే ఆటగాళ్ళు నొటేషన్ రాయాలి. ఇదేమంత కష్టంకాదు. ఇంగ్లీషులో ఆరు అక్షరాలు వస్తేచాలు చదరంగం భాష వచ్చేస్తుంది.

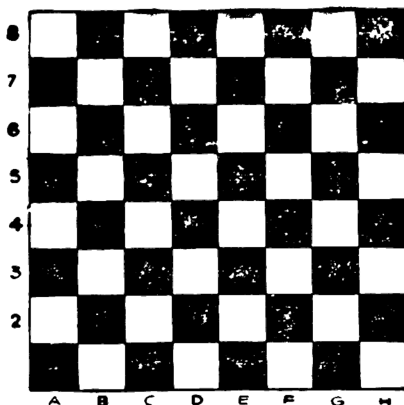
రాజు	—	K	—కింగ్
మంత్రి		Q	—క్వీన్
శకటు	—	B	—బిషప్
గుర్రం	—	N	—నైట్
ఏనుగు	—	R	—రూక్
బంటు	—	P	—పాన్

ఈ అక్షరాలతో పాటు ఇప్పటిదాకా మనం వాడిన సంకేతాలు కూడా, రాజువైపు కోటకడితే 0–0 అనీ, మంత్రిపక్క కడితే 0–0–0 అనీ వాడితే చాలు. + అనే షా చెప్పే గుర్తు మరొకటి ముఖ్యమైనది.

ఈ చదరంగం లిపిని వర్ణనాత్మక లిపి అంటారు. దీన్ని ఇంగ్లండులో, అమెరికాలో, మనదేశంలో విరివిగా వాడతారు. ఇంగ్లీషు వాళ్ళు గుర్రాన్ని Knight అని రాస్తారు. ఇందులో మొదటి అక్షరం 'K' సైలెంటు. దాన్ని పలకరు. అయినా కొందరు గుర్రాన్ని 'Kt' అనే అక్షరంతో రాస్తారు. ఇప్పుడు చాలా 'మంది 'N' అనే అక్షరాన్నే వాడుతున్నారు.

అంతర్జాతీయ చదరంగ సమాఖ్య ఆమోదించిన లిపులు రెండే రెండు. ఒకటి ఇంతవరకూ మనం వాడుతున్న వర్ణనాత్మక లిపి. రెండోది 'అల్జీబ్రియన్' లిపి వచ్చే సంవత్సరం నుండి ఈ లిపినే అందరూ విధిగా వాడాలనే రూలు ఒకటి ప్రవేశ పెట్టారు. ఆ లిపి కూడా చాలా సులభమే.

చదరంగం పలకలో రేంకులను లెక్క పెట్టడంలో రెండు లిపులూ [redacted] QRI అనీ QNI అనీ పిలవరు. ఏ, బీ, సీ, డీ, ఇ, ఎఫ్, జీ, హెచ్ అనే ఎనిమిది అక్షరాలతో పిలుస్తారు. బొమ్మ చూడండి.



బొమ్మ-187

పై బొమ్మలో ఏ బీ సీ డీలు ఇంగ్లీషులోనే ఉన్నాయి. వాటిని అలా అలవర్చుకోవడం మంచిది. పోటీల్లో పాల్గొనాలన్నా, ఇంగ్లీషు పత్రికల్లో అచ్చుపడే చదరంగం ఆటలను పలకమీద పేర్చి ఆడుకోవాలన్నా ఈ లిపిని చదవడం అభ్యసించాలి.

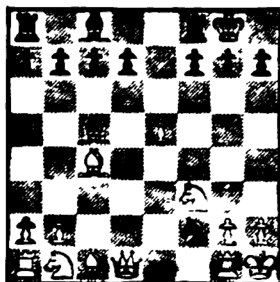
ఆల్జీబ్రియన్ నొటేషన్‌లో ఎత్తులు రాయడం మరీ సౌకర్యవంతం చేశారు. ఐ-రా4 అనే ఎత్తును వర్ణనాత్మక లిపిలో P-K4 అని రాస్తాము. అదే మోస్తరుగా Pe2, e4 అంటూ ఇంత వివరించి రాయక్కర్లేదు. బంటు ఎత్తులకు 'P' అనే అక్షరం వాడవలసిన పనిలేదు. 'e2-e4' అని రాస్తే చాలు. అసలు e2 అనే నిర్దేశం కూడా అక్కర్లేదు. ఎత్తుని '1e4' అని రాస్తే ఐ-రా4 అనే అర్థం వచ్చేస్తుంది. అయితే స్పష్టత కోసం ఏ గడినుంచి ఏ గడికి కదుపుతున్నారో రాస్తారు.

వర్ణనాత్మక నొటేషన్ లోనూ ఆల్జీబ్రియన్ నొటేషన్ లోనూ ఒకే ఆటను ఇంగ్లీషులో, ఈ కింద పొందుపరుస్తున్నాను. చూడండి.

వర్ణనాత్మకం తెలుపు	నలుపు	ఆల్జీబ్రియన్ తెలుపు	నలుపు
1. P-K4	P-K4	1. e2-e4	e7-e5
2. N-KB3	N-QB3	2. Ng1-F3	Nb8-c6
3. B-B4	B-B4	3. Bf1-c4	Bf8-c5
4. O-O	N-B3	4. O-O	Ng8-f6
5. R-K1	O-O	5. Rf1-e1	O-O
6 P-B3	Q-K2	6. c2-c3	Qd8-e7
7. P-Q4	P×P	7. d2-d4	e5×d4

8. P–K5 N–KN5	8. e4–e5 Nf6–g4
9. P×P N×QP	9. c3×d4 Nc6×d4
10. N×N Q–R5	10. Nf3×d4 Qe7–h4
11. N–KB3 Q×Bch	11. Nd4–f3 Qh4×f2+
12. K–R1 Q–N8ch	12. Kg1–h1 Qf2–g1+
13. R×Q N-B7 Mate	13. Re1×g1 Ng4-f2

ఈ పదమూడు ఎత్తుల తర్వాత పొజిషన్ ఇలా ఉంటుంది.



బొమ్మ—188

ప్లస్ గుర్తుతో 'షా' ను చూపెట్టం మనం ఈ పుస్తకంలో వాడుతూ వస్తున్నాం. దీనిని మనం 'ఆల్జీబ్రియన్' లిపినుంచే స్వీకరించాం. ఈ లిపిలో అటకట్టును. అనే గుర్తుతో సూచిస్తారు. ఆల్జీబ్రియన్ లిపిలో చంపడాన్ని ఇంటూతో కాక ':' అనే కోలన్ గుర్తుతో కూడా సూచిస్తారు. వర్ణనాత్మక లిపిలోగాని ఆల్జీబ్రియన్ లిపిలోగాని ఎత్తులను ఒకే పంక్తిలో రాసుకొంటూ పోతున్నప్పుడు తెలుపు ఎత్తు తర్వాత ',' కామాను నలుపు ఎత్తు తర్వాత ';' సెమీకోలను గుర్తునూ వాడుతారు.

ఈ ప్రాథమిక ప్రబోధినిలో చాలా కొద్దిగానే ఆటల ఉదాహరణలు ఇచ్చాను. అభిలాష గలవాళ్ళు ఇందులో వివరించిన వర్ణనాత్మక లిపిని బట్టి ఇంగ్లీషులో ప్రచురితమైన చదరంగం పుస్తకాల్లోంచి గాని, పత్రికల లోంచిగాని ఆటలను పేర్చుకొని ఆడుకోవచ్చు. ఇప్పటిదాక ఇంగ్లీషులో అచ్చు పడిన అసంఖ్యాకమైన పుస్తకాల్లో వర్ణనాత్మక లిపినే వాడారు. ఇక మీదట ఆల్జీబ్రియన్ లిపినే వాడక తప్పదు.

చదరంగం ఒక సముద్రం లాంటిది.

ఎవరూ సముద్రానికి ఏత మెత్తలేరు.

అయినా విబుధవరుల వల్ల విన్నంత, కన్నంత, తెలియ వచ్చినంత ఇందులో తేటపర్చాను.

ఈ పుస్తకం చదరంగం అభిమానులకు ఉపకరిస్తే అదే చాలు.

అనుబంధం

ఒక సంజాయిషీ

నిజమే! సముద్రానికి ఎవరూ ఈత నేర్పలేరు.

అయినా సముద్రంలో కొంతదాకా ఈదడం సాధన వల్ల సాధ్యమే.

ఇంగ్లీషు ఛానెల్ ఈ కొసనుంచి ఆ కొసదాకా ఈదిన వాళ్ళు ఎందరో ఉన్నారు. ఈతకు లోతేమిటి అన్న సామెత ఉండనే ఉంది.

గజ—ఈతగాడు కాదలచిన వ్యక్తి ఎంతో సాధన చేయాలి. ఎన్ని రకాల ఈతలు ఉన్నాయో తెలుసుకోవాలి. నిలువు లోతులో, [illegible] లోతులో మెలకువలు నేర్చుకోవాలి. కాళ్లు ఎలా కొట్టాలో ప్రాకులాట ఈత ఎలా ఈదాలో శ్వాస విశేషం, ఊపు విక్షేపం మొదలైనవి ఉపయోగించాలి.

చదరంగంలో ఈదులాడాలంటే, అన్నిటిలో కాకపోయినా కొన్ని ప్రారంభాలలో ప్రావీణ్యం సంపాదించాలి. అసలు ఎన్నిరకాల ప్రారంభాలు ఉన్నాయో, వాటి శాఖోపశాఖలు ఏమిటో తెలుసుకోవాలి. ఆ ప్రారంభాల పేర్లన్నీ ఆడే వాళ్ళకి పరిచయమై ఉండాలి.

అందుకే ఈ ప్రాథమిక ప్రబోధినికి అనుబంధంగా ప్రారంభాల వివరణను సంగ్రహంగా పొందుపరుస్తున్నాను.

విభాగం-1

ప్రారంభాల పేర్లూ, తీర్లూ

సంగీతంలో 'సరిగమపదని' అనే సప్త స్వరాలే ఉన్నాయి. ఆ ఏడు స్వరాలనే రకరకాలుగా వివిధ స్థానాలలో ఉపయోగించి సంగీత లాక్షణికులు 72 మేళకర్తలను నిర్ణయించారు. ఒక్కొక్క జనక రాగానికి ఒక పేరు పెట్టారు. ప్రతి ఒక్క మేళకర్త నుంచీ అనేక జన్య రాగాలను సృష్టించారు షాడవ ఔడవ భేదాలను బట్టి ఒక్కొక్క మేళకర్త నుండి 484 రాగాలు పుట్టించవచ్చు. ప్రతి మేళకర్త నుండి 484 రాగాలు పుడితే మొత్తం 34,848 జన్య రాగాలు ఉద్భవిస్తాయి వీటిలో ప్రతి రాగానికి ఒక పేరు పెట్టే అవకాశం ఉంది.

సంగీతంలో ఏడు స్వరాలుండే చదరంగంలో ఆరు కాయలే ఉన్నాయి. రాజు, మంత్రి, శకటు, గుర్రం, ఏనుగు, బంటు అనేవే ఈ ఆరు కాయల పేర్లు సంగీతంలో ఆరోహణ, అవరోహణలను బట్టి సప్తస్వరాలు ఎక్కువైనట్లు రాజు పక్క బంతువుల వల్లా, మంత్రి పక్క

జంతువుల వల్లా, బంట్ల వల్లా చదరంగంలో రంగుకు పదహారు కాయలు వస్తాయి. రెండు బలగాలలో మొత్తం 32 కాయలు ఉంటాయి.

బలగంలో 32 కాయలున్నా ఏ ఆటగాడయినా ప్రారంభంలో పదండే పది ఎత్తులలో ఏ ఒక్కటైనా వేయడానికి అస్కారం ఉంది. జంతువుల ముందున్న ఎనిమిది బంట్లలో ఏ ఒక్క దాన్నయినా మొదట కదిలించవచ్చు. ఈ ఎనిమిది ఎత్తులతో పాటు రా.గు.,మ గు. లలో ఏ ఒక దాన్నయినా ప్రారంభంలో కదిలించ వచ్చు. అయితే ప్రారంభం లోనే ఏనుగుల ముందు బంట్లను గాని, గుర్రం ముందు బంట్లను గాని, ఏ ఆటగాడయినా కదిలించడం జరగదు. అంటే నాలుగెత్తులను మినహాయించాలి. ఇందువల్ల క్రీడాకారుడు తన తొలి ఎత్తుగా ఆరు ఎత్తులలో ఏదైనా ఒకటి వేయగలిగే అవకాశం ఉందన్నమాట. తెలుపు వేయగలిగిన ఆరు రకాల తొలి ఎత్తులలో దేనికైనా నలుపు ఆరు రకాల జవాబులను తొలి ఎత్తులో వేసే అవకాశం ఉంది.

సంగీత లాక్షణికులు ఒక్కొక్క మేళకర్తకి ఒక పేరు పెట్టినట్టే చదరంగ లాక్షణికులు [redacted] ఎత్తుల స్వభావాలనుబట్టి ప్రారంభాలకు ప్రత్యేకమైన పేర్లను పెట్టారు. సంగీతంలో కనకాంగి, రత్నాంగి, మాయామాళవగౌళ, ఖరహరప్రియ మొదలైన పేర్లున్నట్టే చదరంగంలో గ్రీకోపియానో, రైలోపెజ్, బర్డ్స్ ఓపెనింగ్, ఇంగ్లీషు ఓపెనింగ్ మొదలైన పేర్లున్నాయి. జనక రాగం నుండి పుట్టిన జన్యరాగాలకు వాగీశ్వరి, ఘంటారవం, సావేరి, శ్రీరాగం మొదలైన పేర్లు నిర్దేశించినట్టు తెలుపు ఆటగాడు వేసిన తొలి ఎత్తుకు సమాధానంగా నలుపు వేసిన తొలి ఎత్తును బట్టి సిసిలియన్ డిఫెన్స్, ఫ్రెంచి డిఫెన్స్, అలెఖైను డిఫెన్స్, ఇండియన్ డిఫెన్స్ అనే పేర్లను పెట్టారు.

సంగీతం తెలిసిన వాళ్ళకు రాగం పేరు చెప్పగానే దాని ఆరోహణ అవరోహణలూ, రాగ స్వరూపం, జీవస్థాయీ, ఇతర ప్రత్యేకతలూ ఇట్టే తెలిసి పోయినట్లు ఓపెనింగ్ పేరు చెప్పగానే చదరంగంలో కృషి చేసేవాళ్ళకు ఆటలోని తొలి అయిదారు ఎత్తులూ, వాటిని వేయడంలో ఆటగాళ్ళ ఉద్దేశాలూ, ఆట పోకడ, ఎత్తుగడలూ, వ్యూహరచనా విధానం మొదలైనవి స్ఫురిస్తాయి. 'పిండికొద్దీ రొట్టె' అన్నట్టు సంగీత విద్వాంసుడు తన ప్రతిభను బట్టి రాగాలాపన, స్వరకల్పన చేసి సంగతులు వేస్తాడు. చదరంగం నిపుణుడు తన ప్రజ్ఞా పాటవాన్ని బట్టి ఎత్తుకు పై ఎత్తులు వేసి బలాన్ని చక్కగా మోహరించి కల్పనలు చేసి ప్రావీణ్యాన్ని ప్రదర్శిస్తాడు.

తెల్లబలం ఆటగాడు ఆరు ఎత్తులలో ఏ ఒక్కటైనవా త తొలి ఎత్తుగా వేయవచ్చునని నిర్ణయించాం. ఆ వేసిన ఎత్తునుబట్టి ప్రారంభానికి పేరు పెట్టడం జరిగింది.

పట్టిక A

1. 1. బ-రా4	రాజుబంటు ఓపెనింగ్
2. 1. బ-రా4	మంత్రిబంటు ఓపెనింగ్
3. 1. బ-రాశ4	బర్డ్స్ ఓపెనింగ్
4. 1. బ-మశ4	ఇంగ్లీషు ఓపెనింగ్
5. 1. గు-రాశ3	రెటీస్ ఓపెనింగ్

పై పట్టికలో అయిదే అయిదురకాల తెల్ల బలంలోని ఎత్తులను చూశారు. ఇవే చాలా కాలంగా ప్రచారంలో ఉంటూ ప్రసిద్ధమైన ప్రారంభాలు. ఏ తెల్లబలం ఆటగాడైనా వీటినే వేయాలనే రూలు

ఎక్కడా లేదు. తన చిత్త మొచ్చినట్టు ఇతర విధానాల మొదటి ఎత్తు వేయవచ్చును. ఎటొచ్చీ ఆ ప్రారంభాలను ఇర్రెగ్యులర్ ఓపెనింగ్స్ అంటారు. ఈ అసాధారణ ప్రారంభాలను ఇలా ఉండవచ్చు. వాటికి కూడా పేర్లు పెట్టారు.

పట్టిక B

1. 1. బం-రా3	'వాన్-క్రీ' క్రుయిస్ ఓపెనింగ్
2. 1. బం-మశ3	సారడోస్సా ఓపెనింగ్
3. 1. బం-రాగుశ	కింగ్స్ పియాన్ బెట్టో
4. 1. బం-మగు3	క్వీన్స్ పియాన్ బెట్టో
5. 1. బం-మగు4	పోలిష్ ఓపెనింగ్
6. 1. గు-మశ3	ఇర్రెగ్యులర్ ఓపెనింగ్

తెల్లబలం ఆటగాడు వేసిన 1. బం-రా4 అనే ఎత్తుకు నలుపు రకరకాల సమాధానాలు తేస శౌరి ఎత్తుతో చెప్పవచ్చు. ఈ జవాబులను బట్టి కూడా ప్రారంభాలకు కొన్ని ప్రత్యేకమైన పేర్లు పెట్టారు. వాటిని కింద పొందు పరుస్తున్నాను.

పట్టిక C

1. 1... బం—రా3	ఫ్రెంచి డిఫెన్సు
2. 1... బం—రా4	సర్వసాధారణం. ఈ జవాబు తర్వాత తెలుపు వేసే రెండో ఎత్తును బట్టి ఈ ప్రారంభంలో శాఖోపశాఖలు విస్తరిల్లాయి.
3. 1... బం—రాగు3	ఇర్రెగ్యులర్ డిఫెన్సు.

4\. 1... గు—రాశ3 ఆలెఖైన్ డిఫెన్సు

5\. ... బం—మ4 సెంటర్ కౌంటర్

6\. ... బం-మశ3 కారోకాన్ డిఫెన్సు

7\. ... గు-మశ3 ఇర్రెగ్యులర్ డిఫెన్సు

తెలుపు తన మొదటి ఎత్తులో 1. బం—రా4 అనే ప్రారంభం వేయకుండా 1. బం-మ4 అనే ఎత్తుని వేయవచ్చునని A పట్టికలో చూశాం. దీనికి నలుపు ఇచ్చే జవాబును బట్టి కూడా ప్రారంభాలకు ప్రత్యేకమైన పేర్లను నిర్దేశించారు. వాటిని కూడా గమనిద్దాం.

పట్టిక D

1\. [redacted] అనే తెలుపు తొలి ఎత్తుకు సమాధానంగా నలుపు ఈ కింది ఎత్తులు వేయవచ్చును.

1\. 1... బం-మ4 ఈ జవాబు చాలా విశేష ప్రచారాన్ని పొందింది. తెలుపువేసే రెండో ఎత్తుని బట్టి వేరు వేరు పేర్లు వచ్చాయి. వాటి గురించి తరువాత చూద్దాం.

2\. 1... బం—రా4 బుడాపెస్ట్ డిఫెన్సు

3\. 1... బం-రాశ4 డచ్ డిఫెన్సు

4\. 1... బం-మశ4 బెనోనీ

5\. 1... బం-మగు3 క్వీన్స్ ఇండియన్ డిఫెన్సు

6. 1... గు-రాక3 ఈ జవాబును (1) క్వీన్స్ ఇండియన్ డిఫెన్సులోనూ
(2) నిమ్జోవిచ్ డిఫెన్సులోనూ
(3) ట్చిగోరిన్ డిఫెన్సులోనూ
(4) బొగల్యుబొవ్ డిఫెన్సులోనూ
(5) కాటలాన్ ఓపెనింగ్‌లోనూ
(6) బ్లూమ్ ఫీల్డు కౌంటర్ గేంబిట్‌లోనూ వేస్తారు.

ఇప్పటి దాకా ఇచ్చిన 4 పట్టికలలోనూ ఇద్దరు ఆటగాళ్ళు వేసే మొదటి ఎత్తును బట్టి ప్రారంభాలకు ఏయే పేర్లను నిర్దేశించారో తెలుసుకొన్నాం. తెలుపు ఆటగాడు 1 ...బ-రా4 అనిగానీ 1...బ-మ4 అనిగానీ తెలుపు ఆటగాడిలాగే తన బంటు కదలికను కొంత ఎత్తులో వినియోగించుకొన్నప్పుడు వేరే శాఖోపశాఖలుగా ప్రారంభాలు విస్తరింప వచ్చునని చెప్పుకొన్నాం. ఆ శాఖోపశాఖలకు కూడా ప్రత్యేకమైన పేర్లు ఉన్నాయి. వాటిని గురించి సమగ్రంగా కాకపోయినా సంగ్రహంగా తెలుసుకొందాం.

విభాగం-2

రాజుపక్క ప్రారంభాలు-(సాధారణం)

తెలుపు వేసిన 1. బం-రా4 అనే తొలి ఎత్తుకు సమాధానంగా 1... బం-రా4 అనే ఎత్తును నలుపు వేసినపుడు ఈ ప్రారంభం ఇరవై శాఖలుగా విస్తరిల్లి ప్రసిద్ధి చెందింది. (ఈ శాఖల్లో కొన్నింటికి ఉపశాఖలుకూడా ఉన్నాయి.)

ఈ ప్రఖ్యాత శాఖలను వాటి పేర్లతో తెలుసుకొందాం.

1. గ్రైకో పియానో

1. బం-రా4, బం-రా4, 2. గు-రాశ3, గు-మశ3; 3. శ-శ4, శ-శ4

పై తొలి ఎత్తులతో ఈ ప్రారంభం సాగుతుంది. ఇది చాలా ప్రాచీనమైన ప్రారంభం. నిపుణులు దీనిని చాలా నిశితంగా విశ్లేషణ చేశారు. సెంటర్‌ను కంట్రోలు చేయడమే ఏ ప్రారంభానికైనా పరమోద్దేశం.

ఈ ప్రారంభంలో తెలుపు 4. బం-శ3 అనిగానీ, 4. బం-మ3 అని గానీ తన తదుపరి ఎత్తు వేయవచ్చును. దానికి నలుపు మూడు రకాల

సమాధానాలు చెప్పవచ్చును. 4...గు-శ3 లేక 4...శ-గు3 లేక 4... గు-శ3 అనే ఎత్తులను వేయవచ్చును.

2. టూనైట్స్ డిఫెన్సు

1. బ-రా4, బ-రా4; 2. గు-రాశ3, గు-మశ3; 3. శ-శ4, గు-శ3

తెలుపు వేసిన తొలి మూడు ఎత్తులూ గ్రెకోపియానోలో లాగే ఇక్కడ కూడా పడ్డాయి. నలుపు వేసిన మూడో ఎత్తులో తేడా ఉంది. 4. గు-గు5 లేక 4. బ-మ4 లేక గు-శ3 అనే ఎత్తులలో ఏదో ఒకటి తెలుపు వేసి ఆటను కొనసాగించవచ్చును. అప్పుడు 4...బ×బ లేక 4...గు×బ అనే ఎత్తులను నలుపు వేయవచ్చును.

3. త్రీనైట్స్ డిఫెన్సు

1. బ-రా4, బ-రా4; 2. గు-రాశ3, గు-మశ3; 3. గు-శ3

ఈ ప్రారంభంలో మొదటి రెండెత్తులే టూనైట్సు డిఫెన్సులో లాగే పడ్డాయి. 3వ ఎత్తులో తెలుపు మరొక శాఖపై ప్రవేశించాడు. ఈ ప్రారంభంలో 3. శ-గు5 అనే ఎత్తును కూడా తెలుపు వేయవచ్చును.

4. ఫోర్‌నైట్స్‌గేమ్

1. బ-రా4, బ-రా4, 2. గు-రాశ3, గు-మశ3, 3. గు-శ3, గు-శ3

ఇంతకు ముందు చెప్పిన ప్రారంభంలో లాగే ఇందులో కూడా మొదటి రెండు ఎత్తులూ అదే క్రమంలో పడ్డాయి. తెలుపు వేసిన కొత్త రకం మూడవ ఎత్తుకు నలుపు అదే విధమైన సమాధానం చెప్పడం జరిగింది. 4. శ-గు5 అనే ఎత్తుతో తెలుపు ఆటను కొనసాగించవచ్చును. 4...గు-మ5 లేక 4...శ-గు5 లేక 4...శ-శ4 అనే జవాబులలో ఏదో ఒకటి నలుపు చెప్పవచ్చును.

5. పోన్జియానీ ఓపెనింగ్

1. బ-రా4, బ-రా4 2. గు-రాశ3, గు-మశ3, 3. గు-మశ3, బ-శ3
ఈ ప్రారంభంలో కూడా మొదటి రెండు ఎత్తులూ పూర్వంలాగే ఉన్నాయి. తెలుపు తన మూడో ఎత్తులో వేరే పోకడ పోయాడు.

6. స్కాచ్ ఓపెనింగ్

1. బ—రా4, బ—రా4, 2. గు—రాశ3, గు-మశ, 3 బ—మ4
ఈ శాఖలో కూడా తెలుపు తన మూడవ ఎత్తును మరో రకంగా వేసి కొత్త పోకడ పోయాడు.

3. ...బ×బ, 4. శ—మశ4 అనే ఎత్తులు పడితే దీనిని 'స్కాచ్ గేంబిట్' అంటారు.

3. ...బ×బ, 4. బ—శ3 అనే ఎత్తులు పడితే దీనిని 'గోరింగ్ గేంబిట్' అని పిలుస్తారు.

3. ...బ×బ, 4. గు×బ అనే ఎత్తులు వేస్తే దీనిని 'స్కాచ్ గేమ్' అని పేర్కొంటారు.

7. హంగేరియన్ ఓపెనింగ్

1. బ—రా4, బ—రా4. 2. గు—రాశ3, గు—మశ3, 3. శ—శ4 శ—రా2

తెలుపు మూడో ఎత్తుదాకా గ్రికోపియానోలో లాగే తొలి ఎత్తులు పడ్డాయి.3...శ—రా2 అనే జవాబు రావడం వల్లా 4. గు—శ3 అనే కొనసాగింపువల్లా ఇదొక ప్రత్యేకమైన ఓపెనింగ్ అయింది.

8. రైలోపెజ్

1. బ—రా4, బ—రా4, 2. గు—రాశ3, గు—మశ3, 3. శ—గు5

ఇది విశేష ప్రచారం పొందిన విఖ్యాత ప్రారంభాలలో ఒకటి. దీనిమీద జరిగిన విశ్లేషణ ఇంతా అంతా కాదు. 3. శ-గు5 అనే ఎత్తుకు నలుపు రకరకాలుగా జవాబు చెప్పవచ్చు. అలా చెప్పిన సమాధానాన్ని బట్టి ఈ ప్రారంభంలో వివిధ శాఖలకు ప్రత్యేకమైన పేర్లు పెట్టారు.

1. 3...శ-శ4 అనే ఎత్తు వేసి ఆట కొనసాగిస్తే దీనిని 'క్లాసికల్ డిఫెన్సు' అంటారు.

2. 3...రాగు-రా3 అనే ఎత్తుతో బదులు చెప్తే దానిని 'కోజియా డిఫెన్సు' అంటారు

3. 3...బ-రాగు2 అనే ఎత్తు వేస్తే దీనిని 'ఫియాన్ కెట్టో' అంటారు. అన్నట్టు రాఏ1 నుండి మఏ8 దాకా ఉన్న పెద్ద బమూలను ఫియాన్‌కెట్టో అంటారు.

4. 3...గు-మ5 అనే ఎత్తును వేస్తే దీనిని 'బర్డ్స్ డిఫెన్సు' అంటారు

5. 3...గు-శ3 అనే స[illegible] 'బెర్లిన్ డిఫెన్సు' అంటారు.

6. 3...బ-ఏ3 అనే క్రమంలో ఎత్తులు సాగితే దీనిని 4. శ-ఏ4, గు-శ3 'మర్ఫీ డిఫెన్సు' అంటారు

7. 3...బ-మఏ3 అనే వరస ఎత్తులు పడితే దీనిని 'సమ చంపుడు'
4. శ×గు లేక ఎక్స్‌ఛేంజ్ వేరియేషన్ అంటారు

8. 3...బ-శ4 అనే ఎత్తుతో జవాబు చెప్తే దీనిని 'స్క్రైమాన్ డిఫెన్సు' అంటారు.

9. 3...బి-మ3 అనే సమాధానం వస్తే దీనిని 'స్టెయినిట్జ్ డిఫెన్సు' అంటారు.

10. 3...బి—మఏ3 అనే క్రమంలో ఎత్తులు పడితే దీనిని 'స్టెయి 4. శ-ఏ4, బి-మ3 నిట్జ్ డిఫర్డ్ డిఫెన్సు' అంటారు.

రైలోపెజ్ చాలా ప్రఖ్యాతమైన ప్రారంభం కనుక దీనికి ఇన్ని ఉపశాఖలు ఉద్భవించాయి.

9 మాక్స్ రేంజి

1. బి—రా4, బి—రా4; 2 గు-రాశ3, గు—మశ3; 3. శ—శ4, శ—శ4; 4. 0—0, గు—శ5, 5. బి—మ4

ఈ ప్రారంభంలో మొదటి మూడు ఎత్తులూ 'గ్రెకోపియానో' లో లాగే ఉంటాయి. నాలుగో ఎత్తులోనే తెలుపు కోట కట్టు కొనడం జరిగింది. సాధారణంగా ఈ ఉపశాఖ ఈ కింది విధంగా సాగుతుంది.

5. ...బి×బి; 6. బి.రా5, బి—మ4; 7. బి×గు, బి×శ; 8. ఏ—రా+, శ

తొమ్మిదో ఎత్తునుంచీ ఈ ఉపశాఖలో మరో 7 రకాల కొమ్మలు విస్తరిల్లాయి.

ఈ ప్రారంభంలో ఏర్పడే స్థితిగతులు చాలా ఆసక్తికరంగా ఉంటాయని నిపుణులు భావిస్తున్నారు.

10. ఇవాన్స్ గేంబిట్

1. బి—రా4, బి—రా4; 2. గు—రాశ3, గు-మశ3; 3. శ—శ4; శ—శ4; 4. బి-మగు4. శ×బి;

ఈ ప్రారంభంలో కూడా మొదటి మూడు ఎత్తులూ 'గ్రెకో పియానో' లో లాగే సాగాయి. తెలుపు తన 4వ ఎత్తులో మ గు బను ఎరగా ముందుకు తోశాడు. ఈ బంటును చంపితే గాంబిట్‌ను స్వీకరించినట్టు లెక్క.

ఈ గాంబిట్‌ను తిరస్కరించినట్టయితే 4...శ–గు3 అనే ఎత్తును నలుపు ఆటగాడు వేయవచ్చును.

ఇవాన్స్ గాంబిట్‌ను స్వీకరించినా, తిరస్కరించినా తెలుపు ఆటగాడికి లాభదాయకమే అని నిపుణులు భావిస్తున్నారు.

ఇక్కడదాకా గ్రెకోపియానోలోని మొదటి ఎత్తులమీద డెవలప్ అయిన రాజుపక్క ప్రారంభాలు గురించి చూశాం. వీటిని సాధారణ ప్రారంభాల కింద పరిగణించాలి. ఇక విశేష ప్రారంభాల గురించి పరిశీలిద్దాం.

విభాగం-3

రాజుపక్క ప్రారంభాలు [విశేషం]

ఇంతకు ముందు విభాగంలో 1. ఐ-రా4, ఐ-రా4; 2. గు-రాశ3, గు-మశ3 అనే తొలి రెండెత్తుల తర్వాత సాగే ఆట క్రమాన్ని పరిశీలించాం. ఇప్పుడు వరుసలో ఎత్తులు సాగకపోతే ఎటువంటి ప్రారంభాలు సాధ్యమౌతాయో, వాటికి ఏయే పేర్లు పెట్టారో చూద్దాం.

1. పెట్రాఫ్ డిఫెన్సు

1. ఐ-రా4, ఐ-రా4; 2. గు-రాశ3, గు-రాశ3

ఈ డిఫెన్సులో నలుపు 2...గు-మశ3 అనే సాధారణ విభాగంలోని ఎత్తుకు భిన్నంగా 2...గు-రాశ3 అని ఎత్తును వేయడం జరిగింది. తెలుపు తన మూడో ఎత్తు రెండు విధాలుగా వేయవచ్చు. ఒకటి: 3ఐ-మ4 అని గానీ లేదా రెండు: 3గు×ఐ అని గానీ ఈ ఎత్తు ఉండవచ్చు. ఈ ప్రారంభానికి నాలుగు ఉపశాఖ లున్నాయి.

1) 3. బం-మ4, గు×బం; 4. బం-మ3, బం-మ4; 5. గు×బం, శ-మ3
6. 0-0. 0-0

2) 3. గు×బం, బం—మ3; 4. గు-రాశ3, గు×బం; 5. బం-మ4, బం-మ3
6. బం—మ3. శ—రా2

పై రెండు విధాలుగా రెండు ఉపశాఖలు ఉన్నాయి.

2. ఫిలిడోర్ డిఫెన్సు

1. బం-రా4, బం-రా4; 2. గు—రాశ3, బం—మ3

ఈ ప్రారంభంలో నలుపు తన రెండో ఎత్తులో వేరే మార్గాన్ని పట్టడం జరిగింది. ఇది కూడా చాలా ప్రాచీనమైన డిఫెన్సు.

3 బం-మ4. గు-రాశ3; 4. బం×బం, గు×బం అనే పద్ధతిలో గాని 3. బం-మ4, గు-మ2 4. శ-మశ4, బం-మశ3 అనే క్రమంలోగాని ఆట కొనసాగవచ్చును. తెలుపు వేసిన 3. బం-మ4 అనే ఎత్తుకు సమాధానంగా 3...బం×బం అని గాని 3...బం×రాశ4 అనే ఎత్తులను కూడ వేయవచ్చును.

3. గ్రీకో కౌంటర్ గేంబిట్

1. బం—రా4, బం-రా4; 2. గు-రాశ3, బం-రాశ4

నలుపు తన 'రాశబం'ను ఎరగా ముందుకు తోశాడు. ఆ ఫైలు ఖాళీ అయిన తరువాత దాన్ని దాడికోసం వినియోగించు కుందామని నలుపు ఉద్దేశం.

3. గు×బం, మ-శ3; 4. బం-మ4, బం-మ3; 5. గు-శ4; బం×బం, 6. గు-శ3, మ-గు3

పైవిధంగా ఒక ఉపశాఖ సాగవచ్చును. లేదా ఎరవేసిన బంటును తెలుపు తిరస్కరించితే, నలుపే ప్రత్యర్థి బంటును చంపవచ్చును.

అప్పుడు 3. శ—శ4. బ×బ అనే ఎత్తులు గానీ 3. బ-మ4. శబ×బ అనే ఎత్తులు గానీ పడవచ్చును

ఈ శాఖలో నల్లమంత్రి తొలి ఆరు ఎత్తులలోనే రెండుసార్లు కదలడం గమనించి ఉంటారు. ప్రారంభంలోనే మంత్రిచేత ఇలా విహారం చేయించడం మంచిది కాదు గానీ అవసరాన్ని బట్టి తగిన ఎత్తులు వేయక తప్పదు.

4 వియన్నా గేమ్

1. బ-రా4, బ—రా4; 2. గు-మశ3, గు—రాశ3

ఈ ప్రారంభంలో సాధారణంగా పడే 2 గు-రాశ3 అనే ఎత్తుకు బదులుగా తెలుపు మంత్రి పక్క నున్న గుర్రాన్ని బయటకు తీసి 2. గు-మశ3 అనే ఎత్తును వేశాడు దీనిలో ఒక అంతరార్థం వుంది. తెలుపు ఉత్తరోత్తరా 'బ-రాశ4' అనే ఎత్తును వేయాలను కొంటున్నాడు. అయితే సెంటర్ పై దాడిచేసే అవకాశాన్ని నలుపు పుంజుకోవచ్చును.

ఈ ప్రారంభంలో ఎనిమిది రకాల ఉపశాఖలను నిపుణులు నిర్దేశించారు. క్రమక్రమంగా ఈ ప్రారంభం ఇతర ప్రారంభాల గాడిలో పడవచ్చును.

5. వియన్నా గేంబిట్

1. బ-రా4, బ-రా4; 2 గు—మశ3, గు—మశ3; 3. బ—శ4, బ×బ

ఈ శాఖలో నలుపు తనదాడి ఉధృతం చేయడానికి అవకాశాలున్నాయి. ఒక ఉపశాఖ ఎలా సాగుతుందో చూడండి.

4. బ—మ4, మ-ఏ5+; 5. రా-రా2, బ—మ3; 6. గు3-శ.

శ-గు5; 7. శ×బ. బ-శ4 8. బ-రా5, బ×గు+; 9. రా×శ, మ-గు5+ 10. రా-రా3, బ×బ నలుపుకు లాభదాయకం.

6. కింగ్స్ గాంబిట్

1. బ-రా4, బ-రా4. 2. బ-రాశ4. బ×బ

ఈ ప్రారంభంలో తెలుపు తన రా.శ బను ఎరవేస్తున్నాడు. సెంటర్ పై కంట్రోలు సాధించాలన్నదే ఈ ఎత్తులో అంతరార్థం. ఇటీవల ఈ ప్రారంభాన్ని పోటీలో చాలా అరుదుగా ఆటగాళ్ళు ఉపయోగిస్తున్నారు. అయితే ఈ ప్రారంభం చాలా రసవంతంగా సాగే అవకాశాలు ఉన్నాయి.

నలుపు ఈ గేంబిట్‌ను స్వీకరించాక ఈ కింది విధంగా ఎత్తులు సాగవచ్చును.

3. గు-రాశ3, బ-రాగు4. 4. బ-రాఏ4, బ-గు5
5. గు-గు5, గు-రాశ3 6. బ-మ4;, బ-మ3
7. గు-మ3, గు×బ [illegible] శ×బ

తెలుపు బంటును నష్టపోయినా మోహరింపు బాగా చేసుకోగలిగే అవకాశం వచ్చింది.

ఈ ప్రారంభంలో తెలుపు తన 3వ ఎత్తుగా రకరకాల ఉపశాఖలను అనుసరించ వచ్చును. 3. శ-శ4 అనే ఎత్తు సాధారణంగా వేయడం జరుగుతుంది.

1. 3మ-శ4 అనే ఎత్తును వేస్తే దీనిని 'బ్రెయర్ గాంబిట్' అంటారు.

2. 3గు-మశ3 అనే ఎత్తును వేస్తే దీనిని 'కెరెస్ గాంబిట్' అని పిలుస్తారు.

3. 3 శ-రా2 అనే ఎత్తును వేస్తే దీనిని 'లిమిటెడ్ కింగ్స్ బిషప్ గేంబిట్' అంటారు.

7. కింగ్స్ గాంబిట్ డిక్లయిన్డ్

1. బ-రా4, బ-రా4; 2. బ-రాశ4, శ-శ4

తెలుపు ఎరవేస్తున్న బంటును నలుపు తిరస్కరించడం జరిగింది. అప్పనంగా ఒక బంటు వస్తున్నది కదా అని ఎగబడితే ప్రమాదాలు రావచ్చును.

ఏ ఆటగాడైనా ఒక బంటును ఎరవేస్తే దానివల్ల మూడు ఎత్తుల దాకా లాభిస్తేనే ఆ బలివల్ల ప్రయోజనం ఉంటుంది.

నలుపు తన రెండో ఎత్తులో... బ-మ4 అనే ఎత్తును ఈ ప్రారంభంలో వేస్తే దాన్ని 'ఫాల్కబీర్ కౌంటర్ గాంబిట్' అంటారు.

ఎత్తుకు సరైన పై ఎత్తు వేయగలగడమే ప్రజ్ఞ.

8. కింగ్స్ నైట్స్ గ్యాంబిట్

1. బ-రా4; బ-రా4; 2. బ-రాశ4, బ×బ 3 గు-రాశ3

ఇంతకు ముందు చెప్పిన 'గాంబిట్' ప్రారంభాలకు విరుద్ధంగా ఈ శాఖలో తెలుపు 3. గు-రాశ3 అనే ఎత్తుతో కొత్త పోకడ పోతున్నాడు. తెలుపు తన బంటునే కాక ఉత్తరోత్తరా రా గు.ను కూడా ఎర వేయాలని చూస్తున్నాడు. ఈ శాఖను నిపుణులు బాగా విశ్లేషణ చేశారు. 12 ఉపశాఖలు ముఖ్యమైనవి ఉన్నాయి. ఒక శాఖ ఇలాగ సాగవచ్చును.

3 ... బ-రాగు4: 4. బ-రాఏ4, బ-గు5

5. గు-గు5, బ-రాఏ3; 6. గు×బ. రా×గు

7. బ—మ4. బ—మ4; 8. శ×బ, గు—రాశ3

9. గు—శ3, బ—మ5; 10. శ–రా3, గు–శ3

నలుపు 3. బ—రాగు4 అనే ఎత్తు వేశాక తెలుపు వేరే మార్గాలలో ఆటను కొనసాగించ వచ్చును. అప్పుడు ఆ ఉపశాఖలకు వేరే పేర్లు నిర్దేశించారు.

1. 3... బ—రాగు4; 4. బ—రాఏ4, బ—గు5; 5. గు—గు5 — అనే క్రమంలో ఎత్తులు సాగితే దీనిని 'ఆల్గెయిర్ గేంబిట్' అని పిలుస్తారు.

2. 3... బ—రాగు4: 4. శ—శ4; శ—గు2: — అనే ఎత్తులు పడితే దీనిని 'బెర్లిన్ డిఫెన్స్' అంటారు.

3. 3... బ—రాగు4; 4. బ–రాఏ4 బ-గు5; 5. [illegible] — అనే క్రమంలో ఎత్తులుసాగితే దీనిని 'కైజరిట్ కి గేంబిట్' అని పిలుస్తారు.

4. 3... బ–రాగు5; 4. శ–శ4, బ–గు5; 5. 0–0 — [illegible] ఎత్తులు సాగితే దీనిని 'మూజియో గేంబిట్' అంటారు.

5. 3... బ–రాగు4; 4. శ–శ4, బ–గు5; 5. గు–గు5 — అనే పద్ధతిలో ఎత్తులు పడితే దీనిని 'సాల్‌నియో గాంబిట్' అంటారు.

అన్ని ఆటలలో 3... బ–రాగు4 అనే ఎత్తునే నలుపు వేయనక్కర్లేదు. 3... బ–మ4 అనే ఎత్తును వేస్తే దీనిని 'అబ్బజియా డిఫెన్స్' అంటారు. 4... శ–రా2 అనే ఎత్తు పడితే దీనిని 'కన్నింగ్‌హాం గేంబిట్' అంటారు.

9. డేనిష్ గాంబిట్

1. బ–రా4, బ–రా4; 2. బ–మ4; బ×బ
3. బ–మశ3, బ×బ

తెలుపు తన ప్రత్యర్థియొక్క రాజు బంటుకి తన బంట్లను వర సగా ఎర చేస్తున్నాడు.

4. శ–మశ4, బ×బ; 5. శ×బ, బ–మ4
6. శ×మబ, గు–రాశ3; 7. శ×బ+, రా×శ
8. మ×మ, మ–మ2, 9. శ×మ+, గు×శ
10. గు×శ, బ–శ4

అనే క్రమంలో ఈ ఆట సాగవచ్చును. తెలుపు తన నాలుగవ ఎత్తుగా గు×బ అనే ఎత్తువేయడం మంచిదని ఆలెఖైన్ సిఫార్సు చేశాడు.

10. సెంటర్ గేమ్

1. బ–రా4, బ–రా4; 2. బ–మ4, బ×బ;

ఈ ప్రారంభంలో మొదటి రెండు ఎత్తులూ ఇలా సాగినా 3వ ఎత్తు స్వభావాన్ని బట్టి ఇది ఇతరశాఖల రూపాన్ని సంతరించు కొన వచ్చును.

3. గు–రాశ3, గు–రాశ3 అనే ఎత్తులు పడితే ఇది 'పెట్రాఫ్‌డిఫెన్సు' అవుతుంది.

3. గు–రాశ3, బ–మ3 అయితే ఇది 'ఫిలిడోర్‌డిఫెన్స్' అవుతుంది.

ఈ శాఖ స్కాచి, డేనిష్ శాఖల రూపాన్ని కూడా సంతరించు

కొనే అవకాశా లున్నాయి. అయితే ఈ క్రింది విధంగా ఆట సాగ వచ్చును.

3 మ×బ. గు—మ 3; 4. మ–రా3, గు—శ3;

5. గు—మశ3, శ—రా2; 5. శ—మ2, బ—మ4

ఇంకొక ఉపశాఖలో ఆట మరొక పోకడ పోయే అవకాశాలు ఉన్నాయి.

3. బ–రాశ3, శ–శ4; 4. గు–రాశ3, గు–మశ3

5. శ–మ3, గు–శ3 6. మగు–మ2, బ-మ3

సెంటర్‌పై కంట్రోలు కోసమే ఏ ప్రారంభమైనా ప్రయత్ని స్తుంది.

11. బిషప్స్ ఓపెనింగ్

1. బ–రా4, బ–రా4 2. శ–శ4

ఇప్పటిదాకా తెలుపు [illegible] గుర్రాన్నో ఇతర బంట్లనో కదపడం చూశాం. ఈ ప్రారంభంలో ముందుగా తన శకటును కదిలిస్తున్నాడు. అందుకే దీనికి ఈ పేరు వచ్చింది. అయినా ఈ ప్రారంభం పోను పోను ఆట సాగుతున్న కొలదీ ఇతర ప్రారంభాలలోనికి మారిపోయే అవకాశాలు ఉన్నాయి

ఈ విభాగంలో ఇంతవరకూ '1. బ–రా4.' అనే తొలి ఎత్తుకు 1... బ–రా4 అనే సమాధానాన్ని నలుపు వేశాక సాగే ప్రారంభాల గురించి పరిశీలించాం. ఇక అటువంటి జవాబు కాక వేరే ఎత్తును నలుపు వేస్తే ఆయా ప్రారంభాలకు ఏ ఏ పేర్లో పరికిద్దాం.

విభాగం-4

రాజుపక్క ప్రారంభాలు [సంక్లిష్టం]

పోయిన విభాగాల్లో తెలుపు 1. బ-రా4 అనే ఎత్తువేస్తే నలుపు 1... బ-రా4 అనే జవాబు చెప్పడం గమనించాం. అన్ని ఆటలలో నలుపు ఇదే సమాధానం చెప్పక్కర్లేదు. నలుపు వేసిన మొదటి ఎత్తును బట్టి ఏ ప్రారంభమైనా దాని పేరునూ ప్రత్యేకతనూ పొందుతుంది. 1... బ-రా4 అనే ఎత్తుకాక ఇతర విధాలైన ఎత్తులను నలుపు వేస్తే కలిగే పరిణామాలను ఈ విభాగంలో పరిశీలిద్దాం.

I. ఫ్రెంచి డిఫెన్సు

1. బ—రా4, బ—రా3.

సర్వసాధారణంగా నలుపు ఆటగాళ్ళు వేసే 1... బ—రా4 అనే ఎత్తుకు బదులు ఏ...బ—రా3 అనే ఎత్తును వేస్తే ఈ ప్రారంభాన్ని ఫ్రెంచి

డిఫెన్సు అంటారు. ఈ శాఖను నిపుణులు ఎంతో విశ్లేషణ చేశారు. దీనికి కనీసం 12 ఉపశాఖలు ఉన్నాయి.

2. బం-మ4, బం-మ4, 3. గు-మశ3, గు-రాశ3,

4. శ-గ5, శ-గ5, 5. బం-రా5, బం-రాఏ3

పై క్రమంలో ఒక ఉపశాఖ సా తుంది

2. మ-రా2, బం-మశ4, 3 బం-రాశ4, గు-మశ3,

4 గు-రాశ3, రాగు-రా2, 5. బం-రాగ3, బం-రాగు3

అనే క్రమంలో మరొక ఉపశాఖ సాగుతుంది. ఇది కాక ఇతర ఉపశాఖలను అనుసరించినా నలుపు సరిపోరు జరపడానికి అస్కారం ఉంది. అయితే తెలుపు ఉధృతంగా దాడి చేయడానికి కొన్ని ఉపశాఖలు ఉపకరిస్తాయి.

దిగితేనేగాని లోతు తెలియదన్నట్టు ఈ శాఖోప శాఖలన్నీ పరిశీలిస్తేనే గాని ఫ్రెంచి డిఫెన్సులోని సంక్లిష్టత తెలియదు.

2. అలెఖైన్ డిఫెన్సు

1. బం-రా4, గు-రాశ3.

ఈ ప్రారంభంలో నలుపు తన బంట్లలో దేనినీ కదపక రా.గు ను మొదట బయటకు తీసుకురావడం జరిగింది. ఈ గుర్రాన్ని తరిమి తరిమి ఒక మూలకు నెట్టడానికి తెలుపు తన బంట్లను ముందుకు తోయవచ్చు. ఈ ఉబలాటంవల్ల తెలుపు తన బలగాన్ని మోహరించుకొనే అవకాశాలు తగ్గిపోతాయి. ఈ కింది ఎత్తులు చూడండి.

1. బ-రా4, గు-రాశ3,　　2. బ-రా5, గు-మ4

3. బ-మశ4, గు-గు3

గుర్రం ఒక మూలకు వెళ్ళడం పైన చెప్పినట్లే జరిగింది. ఈ ఎత్తుల తర్వాత ఆట ఈ క్రింది విధంగా సాగవచ్చు.

4. బ-మ4, బ-మ3;　　5. బ-శ4, బ×బ;

6. శబ×బ, గు-శ3;　　7. శ-రా3, శ-శ4;

8. గు-మశ3, బ-రా3;　　9. గు-శ3, మ-మశ3

10. శ-రా2, 0-0-0

ఈ ప్రారంభానికి నాలుగు ముఖ్యమైన ఉపశాఖలు ఉన్నాయి. తెలుపు 2 బ-రా6 అనే ఉబలాటపు ఎత్తుకు బదులు 2. గు-మశ3 అనే ఎత్తును వేయవచ్చును. ఈ డిఫెన్సులో ఏ ఉపశాఖను చేపట్టినా తెలుపు ఏ విధమైన ఆధిక్యతనూ సాధించలేదని ముందుకుసాగిన తెల్లబంట్లను కాచుకునే అవకాశాలు కష్టతరమనీ శాస్త్రజ్ఞులు చెప్తున్నారు.

బాగా చెయ్యి తిరిగిన ఆటగాళ్ళు తప్ప ఈ డిఫెన్సును ప్రయోగించరు.

3. సెంటర్ కౌంటర్

1. బ-రా4, బ-మ4

ఈ ప్రారంభంలో నలుపు 1 ... బ-రా4 అనడానికి బదులు 1...బ-మ4 అనే ఎదురెత్తు వేశాడు. అందుకే దీనిని సెంటర్ కౌంటర్ అంటారు.

2. బ×బ, మ×బ;　　3. గు-మశ3, మ-మఏ4

4. బ-మ4, గు-రాశ3;　　5. గు-శ3, శ-గు5

పై క్రమంలో ఈశాఖ సాగవచ్చును. 2...మ×ఐ అనే ఎత్తుకు బదులు 2...గు-రాశ3 అనే ఎత్తును వేస్తే ఆట మరొక విధంగా సాగుతుంది.

4. కారోకాన్ డిఫెన్సు

1. ఐ-రా4, ఐ-మశ3; 2. ఐ-మ4, ఐ-మ4;
3. గు-మశ3, ఐ×ఐ; 4. గు×ఐ

తెలుపు నాలుగో ఎత్తుదాకా ఈ డిఫెన్సులో తొలి ఎత్తులు ఇలాగే ఉంటాయి. నలుపు తన నాలుగో ఎత్తును వేసిన తీరును బట్టి, ఈ డిఫెన్సులో వివిధశాఖలు ఉద్భవిస్తాయి. 4...శ-శ4 లేక 4...గుశ3 లేక 4. గు-మ2 అనే జవాబులు నలుపు వేయవచ్చును. ఈ శాఖలో కనీసం 12 ఉపశాఖలను నిపుణులు చర్చించారు.

5. సిసిలియన్ డిఫెన్సు

1. ఐ-రా4, ఐ-మశ4

ఈ ప్రారంభాన్ని 'డిఫెన్సు' అని పేరుతో పిలుస్తున్నా నిజానికి ఇది ఉధృతమైన ఎదురు దాడి అనే చెప్పాలి. సమపోరుగాని, డ్రాగాని ఆశించే ఆటగాళ్ళు ఈ శాఖను చేపట్టరు. మంత్రివైపు దాడికి నలుపు ప్రయత్నించడం ఇందులోని అంతరార్థం.

చదరంగం లాక్షణికులు దీనిని చాలా విస్తృతంగా విశ్లేషణ చేశారు. 16 ఉపశాఖలను క్షుణ్ణంగా చర్చించారు. ఒక శాఖ ఇలాగ ఉంటుంది. 1. ఐ-రా4, ఐ-మశ4; 2. గు-రాశ3; గు-మశ3; 3. ఐ-మ4, ఐ×ఐ; 4. గు×ఐ, గు-రాశ3 5, గు-మశ3, ఐ మ3; 6 శ-రా2, ఐ-రాగు3 7. శ-రా3, శ-గు2.

పై క్రమంలో ఎత్తులు సాగి ఏర్పడే పొజిషన్‌ను 'డ్రేగన్ వేరియేషన్' అంటారు. చదరంగం పలక మీద నల్ల బలగం ఆకృతి 'చైనా, మకర-నాగం' లాగ ఉండడాన్ని బట్టి దీనికి పేరు వచ్చింది.

ఈ శాఖలో తెలుపు 2. గు-శ3 అనే ఎత్తును కూడా వేయవచ్చును. అప్పుడు 2...బ-మ3 లేక 2...బ-రా3 అనే సమాధానాలను నలుపు చెప్పవచ్చును.

6. బర్డ్స్ ఓపెనింగ్

తెలుపు 1. బ-రా4 అనే తొలి ఎత్తును వేయడం గురించే ఇప్పటి దాకా వివిధ శాఖలలో చూశాం. దీనికి విరుద్ధంగా 1. బ-రాశ4 అనే ఎత్తును తెలుపు వేస్తే దీనిని బర్డ్స్ ఓపెనింగ్ అంటారు. దీనికి జవాబుగా 1...బ-రా4 అనే ఎత్తును తెలుపు 2 బ-రా4 అనే పై ఎత్తు వేసి దీనిని కింగ్స్ గేంబిట్ లోనికి మార్చవచ్చును. బర్డ్స్ ఓపెనింగ్‌కు... బ-మ4 అన్నదే నిస్సందేహంగా తగిన జవాబని నిపుణులు భావిస్తున్నారు

మన ఆంధ్ర క్రీడాకారులలో కురువృద్ధులు శ్రీ రెంటాల సుబ్రహ్మణ్యంగారు ఈ ఓపెనింగ్ అంటే చాలా ఇష్టపడతారు. ఇందులోని కీలకాలన్నీ ఆయనకు కరతలామలకాలు.

ఈ విభాగానికి సంక్లిష్టం అనే పేరు పెట్టడంలో ఒక ఉద్దేశముంది. ఫ్రెంచి డిఫెన్సూ, కారోకాన్, సిసీలియన్ డిఫెన్సులు మూడూ 'సగం—ఓపెన్' ఆటలని నిపుణులు భావిస్తారు. ఈ శాఖలో నలుపు తన మ. శ. ను మోహరించడంలో చాలా శ్రద్ధ వహించాలి. ఇది ఒక సమస్యగా పరిణమించకూడదు.

రాజు పక్క ప్రారంభాలన్నింటిని సంగ్రహంగా ఇప్పటికి సింహావలోకనం చేశాం.

విభాగం-5

మంత్రి పక్క ప్రారంభాలు (విపులం)

తెలుపు తన రాజుపక్క బంట్లతోగానీ, గుర్రంతోగానీ మొదటి ఎత్తు వేసినట్టే మంత్రిపక్క కూడా అటువంటి మొదటి ఎత్తులలో ఏదో ఒకటి వేయడానికి అవకాశాలు ఉన్నాయి. సర్వ సాధారణంగా మంత్రి పక్క ప్రారంభాలు వేసే వాళ్ళు 1. బ—మ4 అనే ఎత్తుతో మొదలు పెడతారు. దీనికి తక్షణ సమాధానంగా 1...బ—మ4 అనే ఎత్తును నలుపు వేస్తే ఉద్భవించే శాఖలకు కొన్ని ప్రత్యేకమైన పేర్లు పెట్టారు.

1. క్వీన్స్ గేంబిట్-స్వీకరణ

1. బ—మ4, బ—మ4; 2. బ—మశ4

తెలుపు 2 బ—మశ4 అనే ఎత్తు వేయడంలో మూడు ఉద్దేశాలున్నాయి.

1. సెంటర్ నుండి ప్రత్యర్థి బంటులో ఒకదాన్ని దూరం చేయడానికి ప్రలోభ పెట్టడం.

2. మొదటి ఉద్దేశం ఫలించక పోతే మ బ మీద ఒత్తిడి తీసుకు రావడం.

3. మ. శ. ఫైలు నుంచి దాడిచేసి ఉత్తరోత్తరా ఆ ఫైలును కంట్రోలు చేయడం.

2...బ×బ అనే ఎత్తును నలుపు వేస్తే తెలుపు పెట్టిన ప్రలోభంలో పడ్డాడన్నమాట. క్వీన్స్ గేంబిట్‌ను స్వీకరిస్తే ఈ ప్రారంభం లోని ఎత్తులు తొలి నుంచీ ఇలాగ సాగ వచ్చును.

1. బ—మ4, బ—మ4;	2 బ—మశ4, బ×బ
3. గు—రాశ3, గు—రాశ3;	4 బ—రా3, బ—రా3
5. శ×బ, బ—శ4;	6. 0-0, బ—మఏ3

పై విధంగా కాకపోతే ఈ ప్రారంభంలో మరొక ఉపశాఖ ఉంది.

1. బ—మ4, బ—మ4;	2. బ—మశ4, బ×బ
3. గు—రాశ3, గు—రాశ3;	4. మ—ఏ4+, మగు—మ2
5. గు—శ3, బ—రా3;	6. బ—రా4, బ—శ4
7. శ×బ, బ×బ;	8 గు×బ, శ—శ4
9. గు—గు3, శ—గు3;	10. 0-0, 0-0

తెలుపు తన మూడో ఎత్తులో రా. గు.ని కదిలించక్కర్లేదు. 3. బ—రా3 లేక 3. గు—మశ3 అనిగానీ లేక 3 బ—రా4 అనే ఎత్తుల్లో ఏదో ఒకటి వేయవచ్చు. అప్పుడు 3...బ—4 అనే ఎత్తుతో నలుపు సమానత్వం సాధించవచ్చును.

2. క్వీన్స్ గేంబిట్ తిరస్కరణ

తెలుపు తన రెండో ఎత్తుతో పెట్టే ప్రలోభంలో నలుపు పడక్క్లేదు. గేంబిట్‌ను తిరస్కరించాక రకరకాల ఉపశాఖలు ఈ ప్రారంభంలో ఉన్నాయి.

1. బ-మ4, బ-మ4; 2. బ-మశ4 అనే ప్రారంభానికి నలుపు చాలా రకాల జవాబులు చెప్పవచ్చు. వీటిలో ప్రతి ఒక్కదానికి ప్రత్యేకమైన పేరు ఉంది.

1. 2...బ-రా3 — ఆర్థడాక్సు డిఫెన్సులో ఈ సమాధానాన్ని చెప్తారు. దీని తరవాత 3. గు-మశ3, గు-రాశ3; 4. శ-గు5, మగు-మ3 అనే ఎత్తులు సాగుతాయి 5. బ×బ. బ×బ అనే చంపుళ్ళు సంభవిస్తే దీనిని ఆర్థడాక్స్ డిఫెన్సు - ఎక్స్ ఛేంజ్ వేరియేషన్ అంటారు.

2. 2...బ-రా3 — కేంబ్రిడ్జ్ స్ప్రింగ్ డిఫెన్సులో కూడా ఇదే జవాబు చెప్తారు.

3. 2...బ-రా3 — లస్కర్ డిఫెన్సులో కూడా ఇదే జవాబును చెప్తారు.

4. 2...బ-రా3 — టరష్క్ డిఫెన్సులో సైతం ఇదే ఎత్తును జవాబుగా వేస్తారు.

5. 2...బ-రా3 — సెమీ టరష్క్ డిఫెన్సులో కూడా మొదట ఈ సమాధానం చెప్పాలి.

6. 3...బ-రా3 — టార్టకోవర్ వేరియేషన్‌లో ఇదే మొదటి సమాధానంగా వేస్తారు.

7. 2...బ-రా3 — ఇదే జవాబును వియన్నా వేరియేషన్‌లో కూడా వేస్తారు.

8. 2...బ-రా4 — ఆల్బిన్ కౌంటర్ డిఫెన్సులో ఈ ఎత్తును వేస్తారు.

9 2...బ-మశ3 — స్లావ్ డిఫెన్సులో ఈ సమాధానాన్ని మొదట చెప్తారు.

10. 2...బ-మశ3 — ట్చిగోరిన్ డిఫెన్సులో కూడా ఇదే ఎత్తును మొదట వేస్తారు.

11 2...బ-మశ4 — అనే ఎత్తును మన్‌హాటన్ వేరియేషన్‌లో వేస్తారు.

క్వీన్స్ గేంబిట్ తిరస్కరణలో పై 11 రకాల జవాబులే కాక ...బ-రా4 లేక 2...బ-నాగు3 అనే ఇర్రెగ్యులర్ డిఫెన్సులు కూడా ఉన్నాయి.

పైన చెప్పిన 11 విధాల ఉపశాఖల్లో 3వ ఎత్తు నుంచీ వైవిధ్యాలు ఉంటాయి.

తెలుపు తన రెండవ ఎత్తులో బం-మశ4 అనే ఎత్తు వేయకుండా వేరే ఎత్తులు వేయవచ్చును. అప్పుడు ఆ ప్రారంభాలకు వేరే పేర్లు పెట్టారు.

3. క్వీన్ పాన్-బ్లాక్‌మార్ గేంబిట్

1 బం-మ4, బం-మ4; 2. బం-రా4. బం×బం

ఈ ఉపశాఖలో తెలుపు తన మ.శ.బం.ను. కాక రా.బం.ను గేంబిట్‌గా ఇస్తున్నారు. దానిని స్వీకరిస్తే ఈ ప్రారంభాన్ని బ్లాక్‌మార్ గేంబిట్ అనే పేరుతో పిలుస్తారు.

4. స్టోన్ వాల్ వేరియేషన్

1. బం-మ4, బం-మ4; 2. బం-రా3, గు-రాశ3

ఈ ఉపశాఖలో 2. శ-శ4; గు-రాశ3 అనే మరో శాఖ కూడా ఉంది

5. కొల్లే సిస్టం

1. బం-మ4. బం-మ4; ~~గు-రాశ3.~~ గు-రాశ3

3. బం-రా3

తెలుపు తన రెండో ఎత్తులో బంటును కాక గుర్రాన్ని కదిలించే ఉపశాఖలలో ఇది ఒకటి.

6. రిచ్ టెర్స్ ఓపెనింగ్

1. బం-మ4, బం-మ4; 2. గు-మశ3, గు-రాశ3

3. శ-గు5

తెలుపు తన రెండో ఎత్తులో రా.గు. కాక మ.గు.ను కదిలిస్తే ఈ ఉపశాఖ ఉద్భవిస్తుంది.

ఇప్పటి దాకా నలుపు కూడా తన మొదటి ఎత్తులో ...బ-మ4 అని జవాబు చెప్తే సంభవించే ప్రారంభాల గురించి చూశాం. నలుపు తొలి ఎత్తులో వేరే బంట్లను కదిలించవచ్చును. అప్పుడా ప్రారంభాలకు వేరే పేర్లు పెట్టారు. వాటి గురించి కూడా ఇదే విభాగంలో తెలుసు కొందాం.

7. డచ్ డిఫెన్సు

1. బ-మ4, బ-రాశ4; 2. బ-రా4, బ×బ

ఈ డిఫెన్సులో నలుపు తన రా. శ.-బను ముందుకు తోస్తున్నాడు. తెలుపు పైన తెలిపిన విధంగా తన రా. బ. ను తోసి గేంబిట్ ఇస్తు న్నాడు తెలుపు తన రెండో ఎత్తులో 2. బ-మశ4 అని గానీ 2. బ-రాగు3 అని గానీ 2. బ-మశ4 అని గానీ ఎత్తులు వేయవచ్చు. అప్పుడే డచ్ డిఫెన్సులో ఉపశాఖలు ఉద్భవిస్తాయి.

8. బెనోనీ డిఫెన్సు

1. బ-మ4, బ-మశ4

సాధారణంగా క్వీన్ పాన్ ప్రారంభాలలో తెలుపు వేసే రెండో ఎత్తునే నలుపు తన మొదటి ఎత్తుగా ఈ ప్రారంభంలో వేస్తున్నాడు. నలుపు ఈ బంటు ఎత్తునే కొంచెం లేటుగా వేసినా ఫరవాలేదు. అప్పుడు ఈ ప్రారంభాన్ని 'మోడరన్ బెనోనీ' అంటారు. సాధారణంగా 1. బ-మ4 బ-మశ4; 2. బ-మ5, గు-రాశ3; 3. గు-రాశ3, బ-మ3 అనే క్రమంలో ప్రారంభం సాగుతుంది. 2...బ-రా4 అనే ఎత్తును కూడా ఈ శాఖలో కొందరు వేస్తారు.

ఇంతవరకూ మంత్రి పక్క ప్రారంభాలలో రెండు బలాల ఆటగాళ్ళు తమ బంట్లను మొదటి ఎత్తులో కదిలిస్తే ఏర్పడే శాఖోప శాఖలను పరిశీలించాం. ఇక తదుపరి విభాగంలో నలుపు తన మొదటి ఎత్తులో గుర్రాలను కదిపితే ఏయే ప్రారంభాలు ఏర్పడగలవో చూద్దాం.

విభాగం-6

ప్రతిపక్ష ప్రారంభాలు(విశిష్టం)

తెలుపు 1. బం-మ4 అనే ఎత్తుతో ఆటను ప్రారంభించినప్పుడు దానికి సమాధానంగా 1...గు-రాశ3 అనే ఎత్తును ప్రత్యర్థి వేయడం ద్వారా విశిష్ట ప్రారంభాలలో కనబడుతుంది. వాటిని వరుసగా పరిశీలిద్దాం.

1. కింగ్స్ ఇండియన్ డిఫెన్సు

1. బం-మ1. గు-రాశ3; 2. బం-మశ4. బం-రాగు3

ఈ ఉపశాఖలో నలుపు తన రాజుపక్క పెద్ద బమూలలో శగటును నిలపడానికి సన్నాహాలు చేస్తున్నాడు. పెద్ద బమూలను ఇంగ్లీషులో ఫియాన్ చెట్టో అంటారు. రాజు పక్క దీనిని వినియోగించదలచుకొంటే దానిని కింగ్స్ ఇండియన్ డిఫెన్సు అంటారు. సాధారణంగా ఈ ప్రారంభం ఇలా కొనసాగుతుంది.

3. గు-మ3, ఐ-మ4: 4. ఐ×ఐ, గు×మ;

5. ఐ-రా4, గు×గు 6. ఐ×గు, ఐ-మశ4

ఈ విధంగా సాగిన ఉపశాఖను 'గ్రున్‌ఫెల్డ్ డిఫెన్సు' అని పిలుస్తారు. 'కింగ్స్ ఇండియన్' రక్షణలో ఇంకా ఎన్నో ఉపశాఖలు ఉన్నాయి. అవి సాధారణంగా ఇలా మొదలవుతాయి.

1. ఐ-మ4, గు-రాశ3; 2. ఐ-మశ4, ఐ-రాగు3;

3. ఐ-రాగు3, శ-గు2 4. శ-గు2. ఐ-మ3

తెల్లబలం వేసే అయిదో ఎత్తునుంచి వైవిధ్యాలు కొనసాగుతాయి.

2. బొగుల్జుబొఫ్ డిఫెన్సు

ఈ శాఖలోకూడా నలుపు1...గు-రాశ3 అనే ఎత్తునే వేయడం జరుగుతుంది.

1. ఐ-మ4. గు-రాశ3; 2. ఐ-మశ4, ఐ-రా3; 3. గు-రాశ3. శ-గు5+

తెలుపు నాలుగో ఎత్తు నుంచీ వైవిధ్యాలు మొదలవుతాయి.

4. శ—మ2, శ×శ+; 5, మ×శ, ఐ—మ4 అనే విధంగా ఒక ఉపశాఖ సాగుతుంది. 4. మగు—మ2, ఐ-మ అనే పద్ధతిలో మరొక ఉపశాఖ సాగుతుంది.

3. బ్లూమెన్ ఫెల్డ్ కౌంటర్ గేంబిట్

1. ఐ-మ4, గు-రాశ3; 2. ఐ-మశ4, ఐ-రా3; 3. గు-రాగు3, ఐ—శ4

ఈ రకం ప్రారంభంలో నలుపు తన మూడవ ఎత్తులో ఎదురు ఎర చూపిస్తున్నాడు. తరువాత ఆట ఇలా సాగవచ్చు.

4. బ-మ5. బ-మగు4; 5. శ-గు5, బ-రాఏ3

నలుపు తన 5వ ఎత్తులో రాబ×బ అనే ఎత్తును వేస్తే వేరే ఉపశాఖ విస్తరిస్తుంది.

4 బుడాపెస్ట్ డిఫెన్సు

1. బ-మ4, గు-రా3; బ-మశ4, బ-రా4

ఈ శాఖలో నలుపు తన రెండవ ఎత్తులో తన రా బ.ను ఒక్క గడి కాక రెండు గళ్ళు ముందుకు తోశాడు.

5. టిచ్చిగొరిన్స్ డిఫెన్సు

బ-మ4, గు-రాశ3: 2. బ-మశ4, బ-మ3.

ఈ శాఖలో 2...బ-రా3 అనే ఎత్తును నలుపు వేయడం జరిగింది. దీనికి సమాధానంగా తెలుపు తన మూడవ ఎత్తులో రా.గు. ను గానీ మ గు. ను గానీ బయటకు తీయవచ్చును. అప్పుడు 3...శ-శ4 అనే ఎత్తును ప్రత్యర్థి వేయాలి

6. నిమ్జోవిచ్ డిఫెన్సు

మంత్రి పక్క ప్రారంభాలలో ఈ శాఖ చాలా విశిష్టమైనదే కాక చాలా వైవిధ్యాలున్న ముఖ్య రక్షణ.

1. బ-మ4, గు-రాశ3; 2. బ-మశ4, బ-రా3 3. గు-మశ3, శ-గు5

సాధారణంగా పై ఎత్తులతో ఈ శాఖ ప్రారంభమవుతుంది. తెలుపు వేసే నాలుగో ఎత్తును బట్టి ఉపశాఖలు ఉద్భవిస్తాయి

1. 4. బ-మఏ3 2. 4.బ—రా3

3. 4 మ-శ2 4. 4 మ-గు3

పై నాలుగు రకాల ఎత్తులలో ఏదో ఒకటి తెలుపు తన నాలుగో ఎత్తుగా వేయవచ్చును. వాటికి తగిన ప్రత్యుత్తరాలను నలుపు చెప్పడానికి అవకాశా లున్నాయి ఆట సమత్వాన్ని సాధించడానికి ఆస్కారా లున్నాయి.

నిపుణులు ఈ శాఖను చాలా నిశితంగా విశ్లేషణ చేశారు. కనీసం 20 ఉపశాఖలనూ వాటినుండి వచ్చే రకరకాల చిన్న కొమ్మలనూ గుర్తించారు. కొన్ని ఉపశాఖల్లో నలుపు ప్రమాదంలో చిక్కుకొనే పరిస్థితులు ఏర్పడవచ్చు.

7. క్వీన్స్ ఇండియన్ డిఫెన్సు

రాజు పక్కనున్న పెద్ద బమూలను వాడుకొన్నట్టే మంత్రి పక్కనున్న దానిని కూడా ఆటలో వాడుకోవచ్చు. అప్పుడు దానిని 'క్వీన్స్ ఇండియన్' అంటారు. ఇది కూడా మంత్రి పక్క ప్రారంభాలలో విశిష్టమైన శాఖ దీనిని కూడా విశ్లేషణచేసి నిపుణులు సుమారు 20 ఉపశాఖలను గుర్తించారు. సాధారణంగా ఈ శాఖలో తొలి ఆరు ఎత్తులూ ఇలాగ ఉంటాయి.

1. బ-4, గు-రాశ3; 2. బ-మశ4, బ-రా3;

3 గు—రాశ3, బ—మగు3; 4. బ—రాగు3, శ—గు2;

5. శ—గు2, శ—రా2; 6. 0—0, 0—0

ఈ ఎత్తుల తర్వాత వాళ్ళ వాళ్ళ ప్రతిభలను బట్టి ప్రత్యర్థులు ఆటను కొనసాగించగలరు

8 కాటలాన్ ఓపెనింగ్

ఇంతవరకూ పై ఆరు శాఖలలో

1. బ మ4, గు–రాశ3; 2. బ–మశ4 అనే తొలి ఎత్తులు పడితే ఆట ఎలా సాగుతుందో గమనించాము. అన్ని శాఖల్లో 1......గు–రాశ3 అనే ఎత్తుకు తెలుపు 2. బ–మశ4 అనే జవాబును ఇవ్వడం ఇప్పటి దాకా జరిగింది. కాటలాన్ ఓపెనింగ్‌లో తెలుపు మామూలుగా వేసే మంత్రి శగటుబంటు ఎత్తును వేయడం జరగదు.

1. బ–మ4, గు–రాశ3; 2. బ–రాగు3, బ–మ4;

ల్లో —3. శ–గు3

పనిచేస్తే

పై విధంగా ఈ శాఖలో ఎత్తులు పడతాయి. దీనిలో 16 ఉప

(శా)న్నాయి.

వుపై ప్రచం

(4) త ఓపెనింగ్

ఏనుగులను —మశ4

తెలుపు తన తొలి ఎత్తులో మ.బ. ను కాక తన మ శ. బ. ను నాలుగో గడిలోనికి తోసి ఆటను ప్రారంభిస్తే దానిని ఇంగ్లీషు ఓపెనింగ్ అంటారు. ఇది చాలా ప్రాచీనమే గాని ఈ ప్రారంభాన్ని ఆధునికులు చేపట్టి ఇందులో కొత్త మెళుకువలు కనిపెట్టారు.

1. బ–మశ4, బ–రా4; 2. గు–మశ3, గు–రాశ3;

3. గు–శ3, గు–శ3

పై క్రమంలో తొలి ఎత్తులు ఈ ప్రారంభంలో పడతాయి. ఇందులో కూడా 16 ఉపశాఖలను నిపుణులు గుర్తించారు. విపులమైన విశ్లేషణ చేశారు.

10 రెటీస్ ఓపెనింగ్

1. గు–రాశ3.

తెలుపు తనరాజు పక్క గుర్రాన్ని మొదటి ఎత్తులో శ3లో వేయడం ఈ ప్రారంభంలోని ప్రత్యేకత. దీనిని రాజు పక్క ప్రారంభాలలో చేర్చక మంత్రి పక్క ప్రారంభాలలో చర్చించడంలో ఒక విశేషం లేకపోలేదు. 'హైపర్ మోడరన్' చదరంగాన్ని ప్రచారం చేసిన ప్రఖ్యాత క్రీడాకారులలో రెటీ ప్రముఖుడు.

ఈ ప్రారంభంలో సాధారణంగా నలుపు తన మొదటి బ–మ4 అనే జవాబును చెప్పడం జరుగుతుంది. నలుపు ఆక్రమించుకొనడానికి ఆస్కారాలను కలిగించి అప్పుడు వాటి పక్క చేయడం తెలుపు యొక్క అసలు ఎత్తుగడ. ఈ ప్రారంభాన్నిని 'క్వీన్స్ ణులు చాలా విశ్లేషణ చేశారు. ఇందులో కూడా 16 ఉపశాఖ లున్నవి

1. గు–రాశ3, బ–మ4; 2. బ–శ4.

అనే క్రమంలో తొలి రెండు ఎత్తులూ పడతాయి. తెలుపు వేసిన రెండో ఎత్తుకు నలుపు రకరకాల జవాబులు చెప్పడానికి అవకాశాలు ఉన్నాయి. ఏ ఆటగాడైనా ఈ ప్రారంభాన్ని చేపట్టాలంటే చాలా ప్రావీణ్యం ఉండాలి.

ఉపసంహారం

ఈ అనుబంధంలోని వివిధ విభాగాలలో రాజు పక్క ప్రారంభాల గురించీ, మంత్రి పక్క ప్రారంభాల గురించీ సంగ్రహంగా చెప్పాను. ఆయా ప్రారంభాల పొలిమేరలు మాత్రమే ఇందులో కనబడతాయి. వాటిలో ప్రవేశించాలంటే విపులమైన అధ్యయనం కావాలి.

ఏ ప్రారంభానికైనా ప్రాథమికంగా కొన్ని ఆశయాలూ, లక్ష్యాలూ ఉంటాయి. వాటిని సాధించడానికి కొన్ని సూత్రాలను పాటించాలి. చదరంగం లాక్షణికులు మొదటి అయిదు సూత్రాలు చెప్పారు.

(1) బంట్లను ముందుకుతోసి నీ బంతువులను మోహరించడానికి వీలు కల్పించుకో.

(2) గుర్రాలను బయటకు తీయడం అవసరం. వెనక రేంకుల్లోనూ పక్క ఫైళ్ళలోనూ కాక సెంటర్‌లో ఉండే ఇవి అమోఘంగా పనిచేస్తాయి.

(3) శకట్లను మోహరించు. ఇవి పక్క పక్కల ఉంటే శత్రువుపై ప్రచండంగా దాడి చేస్తాయి.

(4) త్వరలో కోటకట్టు. దీనివల్ల రాజు సురక్షితంగా ఉంటాడు. ఏనుగులను మోహరించడానికి ఆస్కారం ఉంటుంది.

(5) ఏనుగులను నడుమకు తీసుకురావాలి. దీనివల్ల మంత్రి పొజిషన్ మెరుగు పడుతుంది.

ఏ ప్రారంభంలో నైనా పై ప్రాథమిక సూత్రాల ఆచరణ మనకు స్పష్టంగానో అస్పష్టంగానో కనబడుతుంది. కొన్ని ప్రారంభాలలో ఆటలో పొజిషన్ విప్పారినట్టు ఉండవచ్చు. కొన్ని ప్రారంభాలలో ముకుళించుకొన్నట్టు ఉండవచ్చు. ఆట వికసితమైనా ముకుళితమైనా ఈ క్రింది సూత్రాలను పాటించాలి.

(1) సాధ్యమైనంత త్వరలో నీ చిన్న జంతువులను మోహరించు.

(2) సెంటర్‌ను కంట్రోలు చేయడానికి ప్రయత్నించు.

(3) ఆట సాగుతున్నప్పుడు ఉపశాఖలలో కావలసినన్ని చెపట్టే అవకాశాలు నీకు లభించేటట్లు చూసుకో. ప్రత్యర్థికి మాత్రం ఒకటి రెండు ఉపశాఖలే ఉపయోగపడేటట్లు చూడు.

(4) మంత్రిని ఆదిలోనే షికార్లు కొట్టనివ్వకు.

(5) వికసితమైన ఆటలో నీ రాజును కోటకట్టి సురక్షిత ప్రదేశంలో నిలుపుకో

(6) ఏ జంతువైనా సెంటర్‌లో ఉన్నప్పుడు శక్తివంతంగా ఉంటుంది. కనుక, వాటిని సెంటర్‌కు తీసుకురా.

(7) దాడి చేస్తున్నప్పుడు నిర్విరామంగా ఎత్తు తర్వాత ఎత్తుతో శత్రువును చీకాకు పర్చటం చాలా అవసరం.

(8) కాచుకొనేటప్పుడు కూడా ఉత్త ఆత్మరక్షణ మాత్రమే చేసుకోకుండా ఎదురుదాడి చేయడానికి ప్రయత్నించాలి.

(9) ముకుళితమైన పొజిషన్లలోకి వెళ్ళవలసిన అవసరం ఏర్పడితే అందులోంచి బైట పడడానికి సమ-చంపుళ్ళకు ప్రయత్నించాలి

(10) ఒక బంటును ఎర చేస్తే దాని వల్ల మూడు లాభించాలి.

నిపుణులు విశ్లేషణ చేసిన అన్ని ప్రారంభాలలో పై సూత్రాలు ప్రస్ఫుటిస్తున్నాయి. ప్రారంభాల సంపూర్ణమైన అవగాహన ప్రాపిద్యానికి మొదటి మెట్టు.

